BlueSky

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.1-2

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

BlueSky

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.1-2

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

C'est ainsi que le hasard les réunit... Du moins, c'est ce qu'ils croyaient.
Car le temps allait révéler que leur rencontre était prédestinée.

二人がこの時、出会った——
その本当の意味を知るのは
もっと、ずっと後のことでした——

CONTENTS

003 MC メインキャスト Main-Cast

093 SC サブキャスト Sub-Cast

100 ID アイテムデザイン Item-Designs

102 CD クリーチャーデザイン Creature-Designs

114 SD ステージデザイン Stage-Designs

156 EI エンディングイラスト Ending-Illustrations

158 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

199 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

216 RD ラフドローイング Rough-Drawings

275 SB ストーリーボード Story-Boards

287 BB バックボーン Back-Bone

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 1 Hiroshi-Note

User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

CH キャラクターデザイン（ラフや小物含む）
BG イメージボード（背景美術）
I イラスト（ゲーム用絵素材やラフ）
PI パブリシティイラストレーション
SB 絵コンテ
MID モーションイラストデモ用素材

電子版Vol.1-1 電子版Vol.1-2 電子版Vol.1-3

WG

ワールドガイド
World-Guide

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

地理 GEOGRAPHY

浮島世界 162
環境と気候 163
資源 164
シェパルド共和国 165
近隣の国々 165

生物 LIVING THINGS

哺乳類 166
鳥類 167
爬虫類 168
昆虫類 169
微生物 169
魚類 170
貝類 170
甲殻類 171
空魚 171
植物 172

ヒト HUMAN

イヌヒト 174
ネコヒト 176

文化 CULTURE

食事 178
嗜好品 180
住居 182
言語 184
行事 184
娯楽 185
娯楽番組 186
音楽 188
写真 188
絵皿 188
書籍・文具 189
日用品 190

生活 LIFE

一般的な服装 192
様々な装飾品 194
特殊な服装 196
生活習慣 198

CAUTION!

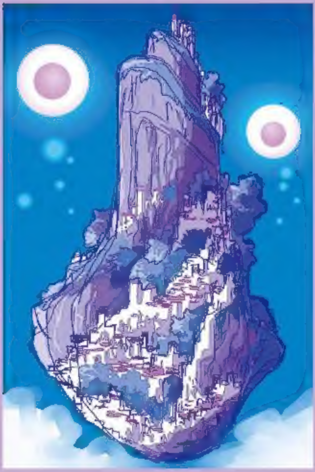
p162~p198に掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で制作・構築された世界観設定資料です。必ずしもすべての設定が実際のゲーム内容に登場しているとは限りません。

資源→p164
シェパルド共和国・近隣の国々→p165

一部の学者たちは、島を浮かせるメカニズムの究明に乗り出している。

陸地が浮遊する世界
“浮島世界”

この世界に住む人々は「大地が浮いている」ことに疑問を抱いていない。彼らは「大地は浮いているのが当たり前」という観念を持っているため。それでも学者たちによって島を浮かせるメカニズムについて研究が進められている。島には大きさの差があったり、島ごとに環境が固定されており、その原因は分かっていないが、ある説が注目されている。
「すべての物質が何らかの命令のもとに動いている」という説である。
発表当初は倫理的にも学術的にも問題が多いとしてむしろあざけられたが、島々がその周辺の大気とともに安定している理由や、なにかをおおうように存在する雲海の動きなどこれで説明のつくものも多い。
また、この説は意外にも宗教関係者から好意的に受け入れられた。それこそ神の意思、または“ノノ”であると——。



浮島のバリエーション *Variation of floating island*

この世界では、多くの浮島が点在している。大抵の島は一箇所に浮かび続けているが、特定の軌道を描きながら常に移動するものもいくつか存在する。
浮島の大きさにはバラつきがあり、家が一軒建つかどうかという小さな島から、人口が数万人以上いるような大きさの島まで、様々な大きさの島が存在する。
また、浮島に亀裂が走り、割れて二つになったとしても、どちらも浮いた状態は維持するため、それぞれが近ければ橋をかけたり、それ以上離れないように鎖で連結して応急処置をする島もある。

浮島世界が織り成す“環境と気候”

プラズマ雲海 *Plasma vast ocean of clouds*

眼下をほぼ覆うように晴れることのない雲海が広がっており、その下はプラズマ化した大気が放電しつづけているため、近づくことすらできない。まれに雲海の薄い隙間があり、そこからその下の海が見える。しかし、雲海の下の海が見えている場所でも常に放電の危険はひそんでいる。様々な方法で雲海の下を探ろうとした者はあとを絶たないが、生きて帰ってこられた者は一人としていない。

山 *Mountain*

全体的に平坦な土地が多く、高山といっても1000m未満のものがほとんどである。
また、火山は存在しない(マントルが存在しないため)。火山口のような形をした、すり鉢状の穴を持つ山はいくつか存在する。

災害 *Disaster*

台風、竜巻といった風害などがある。
また、ごく稀に島が何かに共鳴するように震える時がある。これを「地震」と呼ぶ。

四季 *The four seasons*

四季の変化は弱く、島ごとに気候(温度や湿度等)の偏りがある。つまり、冬の島は永遠に冬に近いまま、春の島は永遠に春に近い状況をとどめる。
シェパルドは低緯度に位置するため、気温の年較差は少なく(日本に例えると、1年中が5月の状態)平均気温は15℃前後。雨季と乾季があり、雨季には日本の梅雨程度の雨が降る。乾季は空気が乾燥して日本の冬に似た状態になり、ごく稀に気象条件が揃うと雪が降ることもある。

川と湖と海 *River, lake, and sea*

基本構造は現代と変わらないが、特定の湖を除いて全てが淡水である。
島の断面で途切れた河道から落ちた水は約1 km 前後のところで拡散。
その後、さらに降下していって雲海の一部となる。
川の長さや幅、湖の大きさや深さは(現代と同じように)様々。
海は雲海の下に存在することは知られているが、行くことはできない。

浮島世界→p162
環境と気候→p163

浮島が保有する“資源”

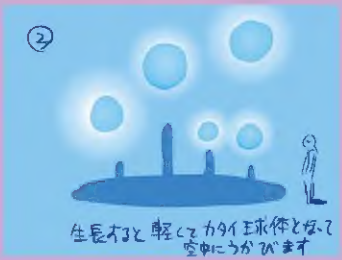
この世界に存在するエネルギー資源は石炭、クリステル、木以外には存在しない。
島から取れる資源については、島ごとにかたよりがある。鉱物資源が豊富に取れるところもあれば何も出てこない島もある。
また、宝石も非常にまれだが採れ、世界全体では宝石産出国で有名な国もある。

鉱物 *Mineral*

現代に存在するほぼ全ての鉱物がある他、この世界にしかない鉱物がいくつかある。
ただし、燃料となりうる資源は石炭と木、クリステル以外には存在しない。
火山がないことから硫黄などもほとんど存在しない。
鉱物の産出量は決して多くはなく、特に宝石の類は貴重。
一般庶民が宝石を手にすることはあまりない。

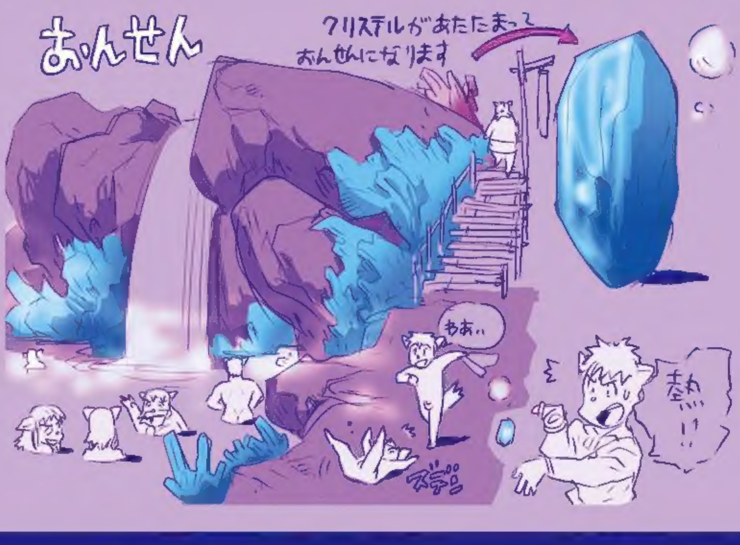
クリステルの発生 *Kristel's generation*

大陸に蓄積されたエネルギーが長時間かけて結晶化し、クリステル球というものが生成される。
生成の間、クリステル球は大量のエネルギー粒子(クリステル粒子)を放出し、それらは一部の空魚の餌となっている。
また、クリステルが自然発生する場所を「井戸」と呼ぶ。「井戸」は世界中の様々な場所に存在するが、シェパルドの国内では「ダブレン群島」にその多くが集まって存在している。そのせいもあってか、ダブレン群島は磁場が安定せず、一般的に大型の飛行艇や飛行船は事故防止のため乗り入れないようにしている。

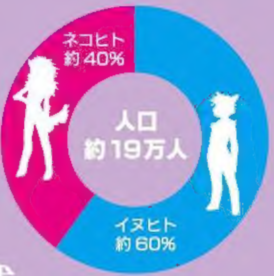


温泉 *Hot spring*

水場近くに発生したクリステルの中には、水と化学反応を起こして独特の形に変化するものがある。この時に発生する熱によって水が熱されるため、火山がない浮島世界にも温泉が存在する。
ちなみに、温泉は混浴可能なところが多いが、大抵の場合女性の方が恥ずかしがってしまうため、実際は混浴状態にならないことが多い。



“シェパルド共和国”とは？



概要
Outline

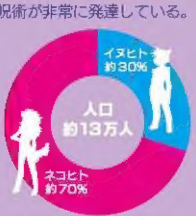
独立戦争、王制打倒の革命戦争や、二度に渡る北方の国家「アビシニア」との大きな紛争も40年ほど前に終結し、現在は新たな紛争の気配も無く内政重視の政策が行われている。名前の通り共和制が敷かれているが、革命戦争で解体された旧貴族の一部（民衆派よりの貴族）は今だに民衆への影響力を持っており、各町（島）の実権を握っている。

シェパルド共和国の主な都市と地域

近隣の国々

アビシニア連邦
（旧・アビシニア帝国）

シェパルドと長く戦争状態にあった北方の小国群。呪術が非常に発達している。



プレーリー王国

シェパルドの北東方面に位置する。
首都プレリアにプレリア城を構える王国である。現在の国王はハウンド3世、第一王位継承者は王女テリア。人口分布はやや片寄った割合になっている。

ニポン国

シェパルドの遥か東方にある国で、シェパルドと比較すると多くの小ぶりな列島で構成されている。
精密機器の技術に関してはやや先進国。
四季があり、毎年台風が通過する季節がある。

爬虫類→p168
魚類・貝類→p170
昆虫類・微生物→p169
甲殻類・空魚→p171

浮島世界に住む “生物”

『ネコヒト』や『イヌヒト』などの二足歩行種族、『鳥』と呼ばれる飛行生物、『虫』と呼ばれる六足歩行（種族によっては四足歩行）生物、『魚』と呼ばれる水棲生物が存在する。
これら一般に確認されうる生き物は全て、奇妙な姿をしている。（現代でいう合成動物のような外見をしている）

哺乳類

哺乳類は大きく分けて２種類が存在する。イヌヒト、ネコヒトのほかに、ギウと呼ばれる四足歩行の生物がいる。ギウは皮、肉、乳、骨余すことなく利用できるとても一般的な家畜として飼育されている。有袋類は存在しない。

ギウ *Giu*

深い毛並みを持つ四足歩行生物。
大きさは蹄から頭までで２ｍ（注：現代の単位）。現在は多くが家畜としてヒトに飼われている。
メスは乳ギウ、オスは去勢されて（筋肉の発達を抑えるため）肉ギウになる。野生のギウも存在する。

ギウから作られる人気食品とは？

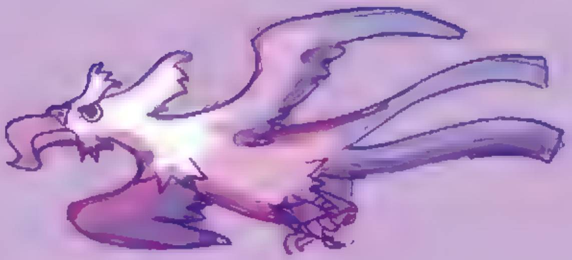
イヌヒトに好まれる食品に、ギウの骨から作られるガリボーンというスナックがあり、子どものおやつから大人用の高級品まである。詳しくは本誌ｐ１８１を参照。

ヒト *Human*

イヌヒト、ネコヒトに代表される唯一の二足歩行生物。
詳しくは本誌ｐ１７４～ｐ１７７を参照。

鳥類

羽根を持ち、飛行できる生物。アンジュ教では聖なる生物としてあつかわれている。種類によっては巨大化している種も存在する。

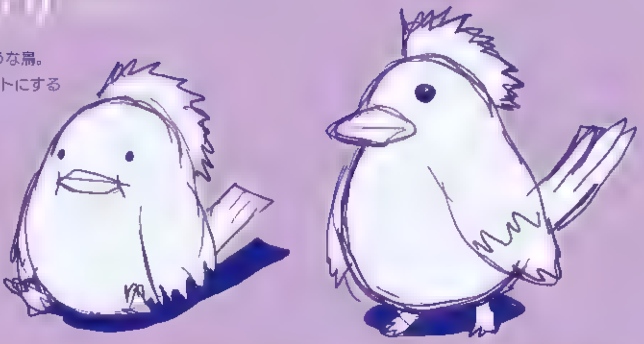


肉が美味なため食用として利用される鶏のような大型の鳥。
本来は崖などで生活しており、体は巨大。羽は退化しており、飛翔能力はまったくない。

とても小さい鳥で、ハチドリのように滞空して花の蜜を吸う。また、その他にも甘いもの(果物等)の近くに寄ってくる習性がある。

大きな湖周辺に生息する鳥。巨大な翼を持つため陸地ではきわめて鈍重だが、湖上での飛翔能力は高く、風に乗って飛ぶその姿は優美である。

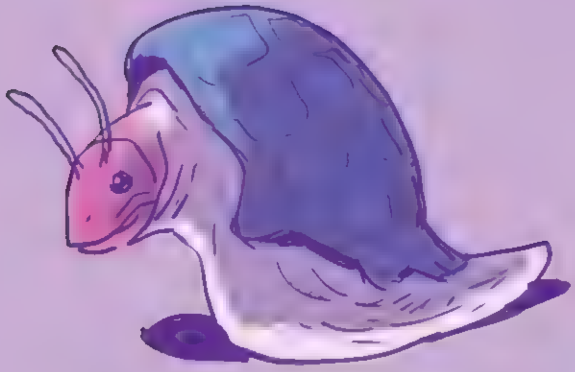
スズメと似たような鳥。
人懐っこく、ペットにすることもできる。
雑穀が大好物。



哺乳類 →p166 魚類・貝類 →p170
鳥類 →p167 甲殻類・空魚 →p171

爬虫類

自ら身を守るもの、ヒトのように手が器用に操ることができるなど、環境に適応して独特な進化を遂げている。生息地は自然界だけにとどまらず、町で餌付けされる種もいる。人々にとって身近な存在であるが、詳しい生態は謎が多い。



マガタエル

1対の前足を持つ、勾玉に似た形状の生き物。
前足をヒトの手のように器用に操ることができる。

デンデンガメ

ナメクジに似た身体の上に亀の甲羅状の殻を背負った生き物。
身の危険を感じると、甲羅の中に閉じこもって地面に張り付く。

コノツチ

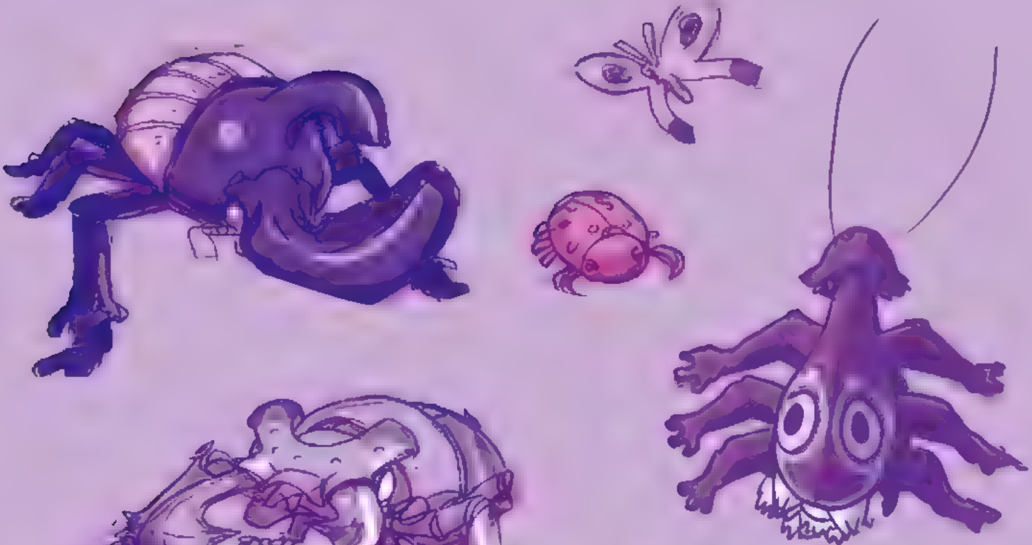
小さい頭に短い尾、ビール瓶のような身体を持つ生き物。
身体全体を伸縮させ、ぴょんぴょんと跳ねることで移動を行う。

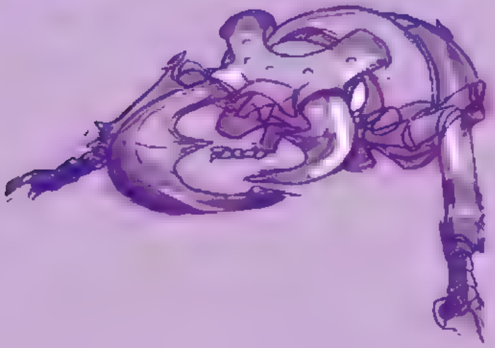
ムカデー

4本の足の他に、偽足と呼ばれる多数の足を持つ生き物。
変温生物なので朝は活動することができない。

昆虫類

昆虫は環境の変化に強く、大きさは種によって様々だが、恐竜のように巨大なものも存在する。大抵の虫は低い知能しか持たず、しばしばヒトの天敵、あるいは害虫として扱われるが、中には高い知能を持っており、ヒトの言葉の意味を理解する個体もあり、ヒトとの住み分けを行っているものも存在する。(注：高い知能があるからといって天敵(害虫)扱いされないとは限らない。実際、低い知能しか持たなくても天敵(害虫)扱いされない虫も存在する。結果としてその価値観を左右するのは、その虫の生態がヒトにとって有用であるかどうかである)。



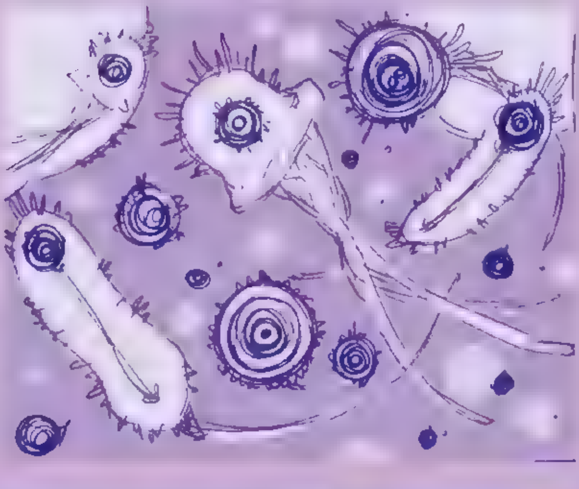


ブリコテ

素早く行動することに適していないずんぐりとした体躯が特徴的で嗅覚が優れている。お尻に生えている毛からフェロモンを遠くに飛ばし、遠方の仲間と匂いでコミュニケーションをとる。

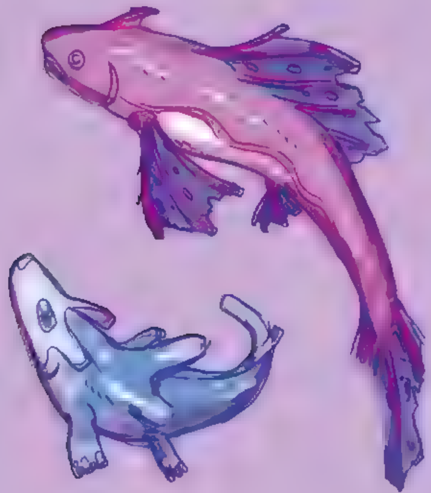
微生物

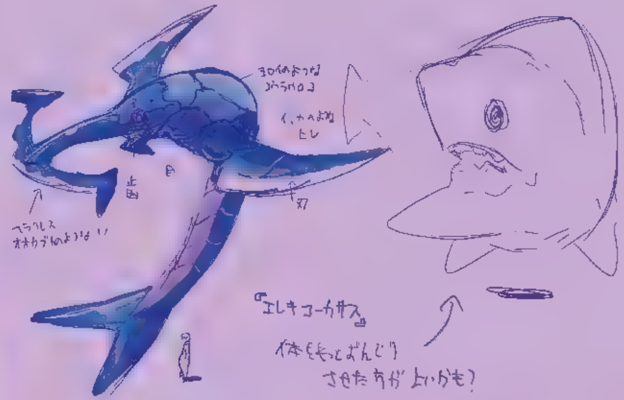
他の生き物の体内に寄生するもの、共生するもの等、現代と同じくその種類は豊富であらゆる生物圏に存在している。微生物にはウイルス以外にリケッチア、クラミジア等が含まれるが、一般的でないために、この世界での微生物はウイルスのみとして扱う。



魚類

湖、川などに生息する魚。発光体を持つものなど、数多くの種類が存在している。
大きさも小型のものから、ヒトの3倍以上ものサイズになるものまで様々。



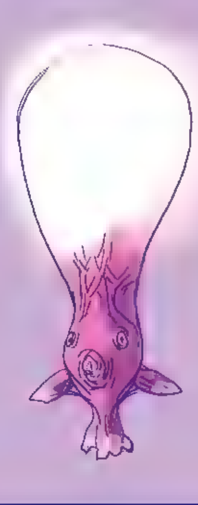


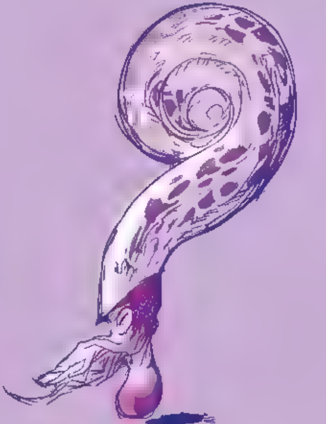
貝類

二枚貝、巻貝があり、水中に生息する貝と、陸に生息する陸貝があり、それぞれ多くの種が存在する。(注:もちろん、これらの貝は淡水で生きられる)陸貝は腐葉土の様な柔らかい土中に生息し、土中に含まれる微生物を食べる。綺麗な貝は装飾品の材料にも使われる。

デンキナトト

頭部が異常に発達した魚。発光するメカニズムは解明されていないが、クリステルがその要因と考えられている。威嚇や、餌をおびき出すために発光する。





サンゴ貝

二枚貝に似た根を持ったサンゴ。
自由に移動することができるが、危険に直面しない限りめったに移動することはない。

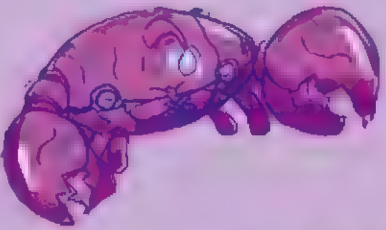
タコナイト

頭上にかぶっている貝は生まれた時からついており、成長にしたがって大きくなる。貝の中で体液とガスを調整し、浮力の調整をする。

植物 →p172

甲殻類

陸で生活をする種類も存在するが、主に水中で生活をする。体表を堅い外骨格で覆われており、その体長は小型のものから、50mを超える大型のものまで存在する。食用や釣りの餌など、人々の生活に有用されている。

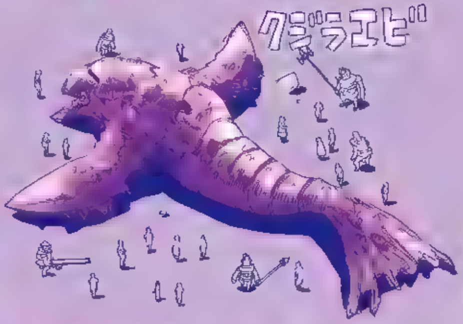


陸蟹

水中に生息する蟹と陸で生活する陸蟹(おかがに)がある。陸蟹は木の中や岩穴に住み、鳥類をはじめとする小型の動物を捕食する攻撃性の強い危険な生物。味は陸蟹の方が美味とされる。

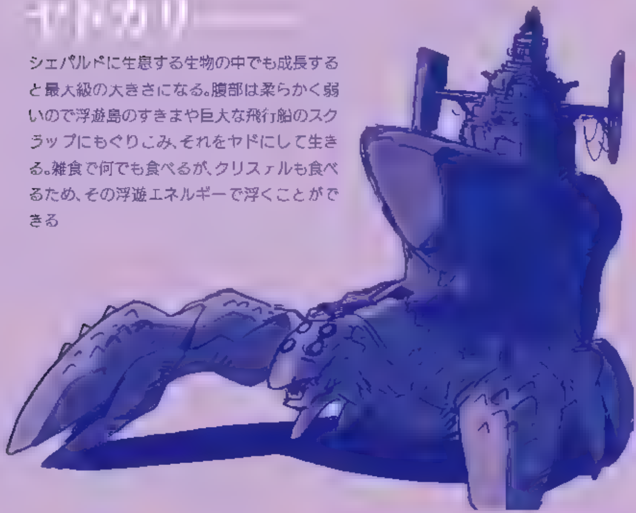
アミエビ

小指ほどの小さい海老で、主に魚の餌となるため、釣りの餌として使用される。



ヤドカリ

シェパルドに生息する生物の中でも成長すると最大級の大きさになる。腹部は柔らかく弱いので浮遊島のすきまや巨大な飛行船のスクラップにもぐりこみ、それをヤドにして生きる。雑食で何でも食べるが、クリスァルも食べるため、その浮遊エネルギーで浮くことができる

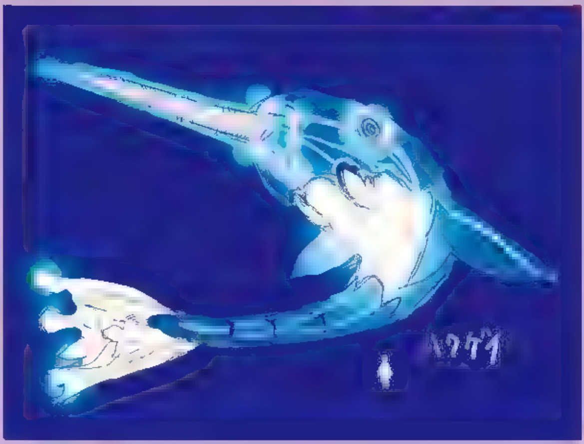


クジラエビ

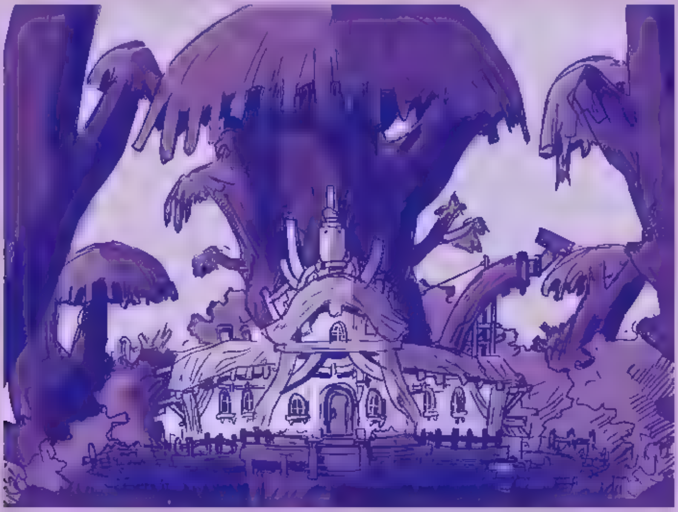
伊勢海老程度の大きさのものから50mを越す大型のものまで、様々な種類がある。

空魚

甲冑魚のような外観で、空中を泳ぐように浮遊している。空中の微細なクリステルを食べることで浮遊している。
食べることで蓄積したクリステルの光が外装の隙間から漏れている。ヒレ、腹部にはエネルギーが集中しており、特に強い光を発する。
大きさは様々で、種類によっては家よりも大きな身体を持つものもいる。クリステル粒子を餌にしているため、クリステル鉱脈の近くに住んでいる。
食用にもできるが、ほとんどがクリステルに侵されているために食べられる部位は少ない。が、その身は美味であり、珍重される。

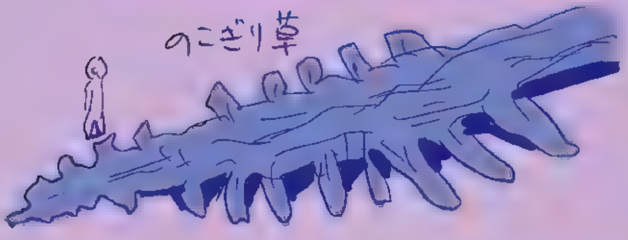


哺乳類 →p166　爬虫類 →p168
鳥類 →p167　昆虫類・微生物 →p169



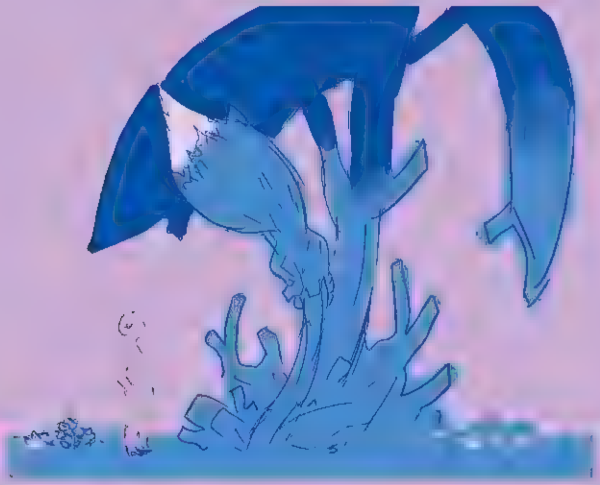
浮島に生息する“植物”

この世界では、植物はとても重要な資源として扱われている。
植物は空気を浄化し、大地に水を蓄える貴重な物として、古くから重要視されており、特に巨木は珍重される。そのため都市の巨大な建物の間に巨大な木々が立っていたりする。もちろん小さな植物も存在する。
過酷な環境で育つせいか、クリステルが含まれる土がその要因なのかは不明だが、巨大化し生物としての強さを増している。貴重ゆえに巨木ほど珍重され、町中でも建物をぬうように生えたままの場合もある。島によっては島全体をおおうほどの植物が育つケースもあり生命力はきわめて高い。
感覚が発達した植物は触手のような器官を動かし獲物をとらえるものも存在する。
現代と同じように、光合成をする非運動性の生き物を全般的に植物と呼ぶ。ただし、浸透圧の差を利用して動く(そのように見える)植物もわずかながら存在する。(例えば食虫植物、オジギソウのような植物など)。



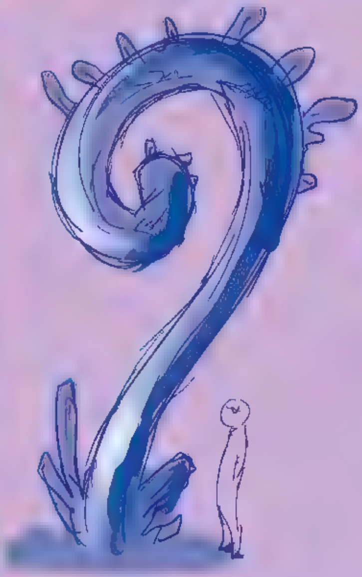
音を奏でる
不思議な草「ラッパ草」

シェパルド全域に生息しているポピュラーな植物。花の部分から音を出す。その姿は楽器のラッパによく似ており、ラッパ草と呼ばれている。音楽を専門とする職業の人々は、ラッパ草の音を聴き、インスピレーションを高めたりすることがある。

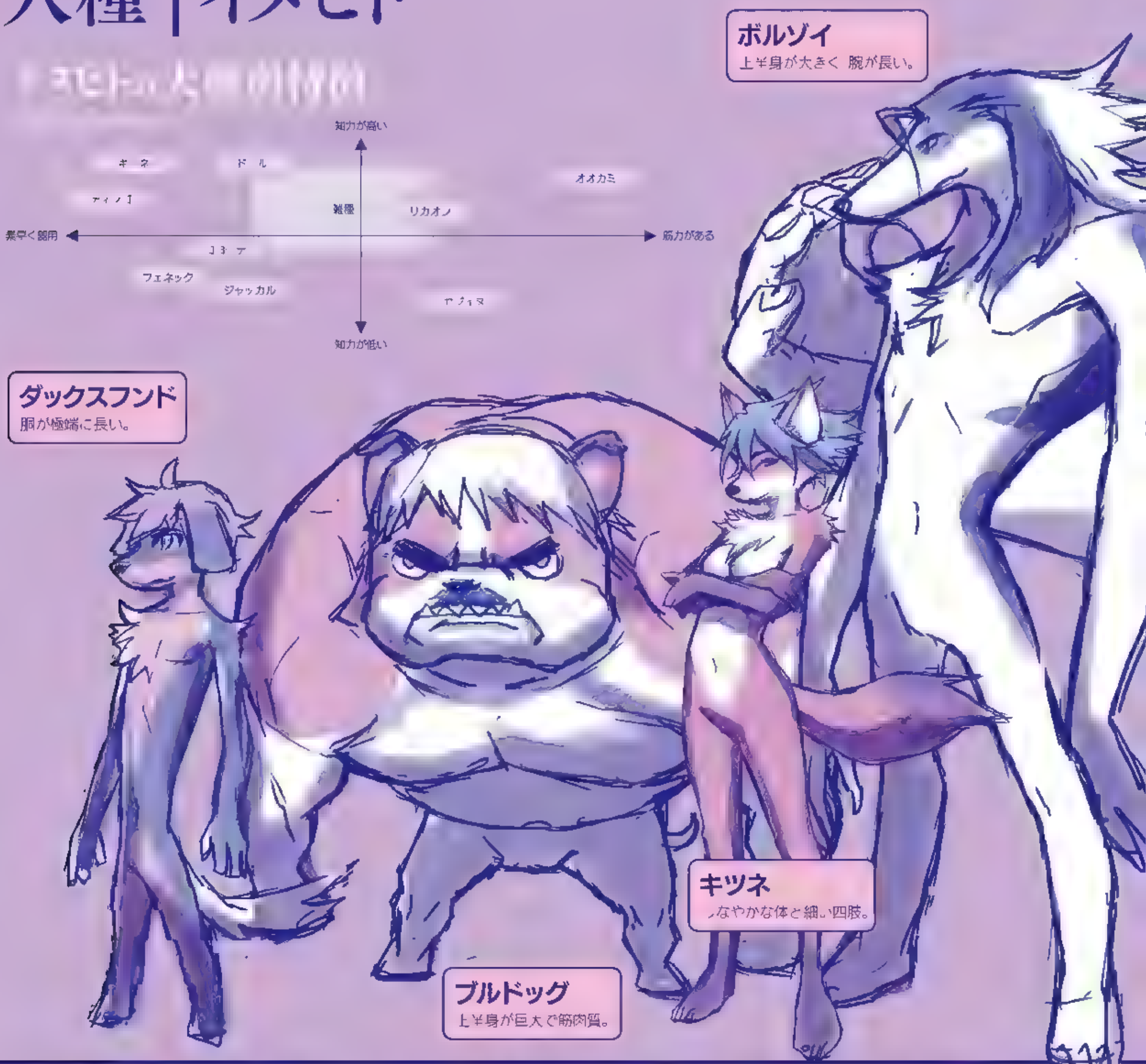


奇妙な植物たち

植物の中には、ここに掲載されたような独特なデザインの植物も非常に多く描かれている。成長する様子や、枯れた姿など、細かな設定も記されている。



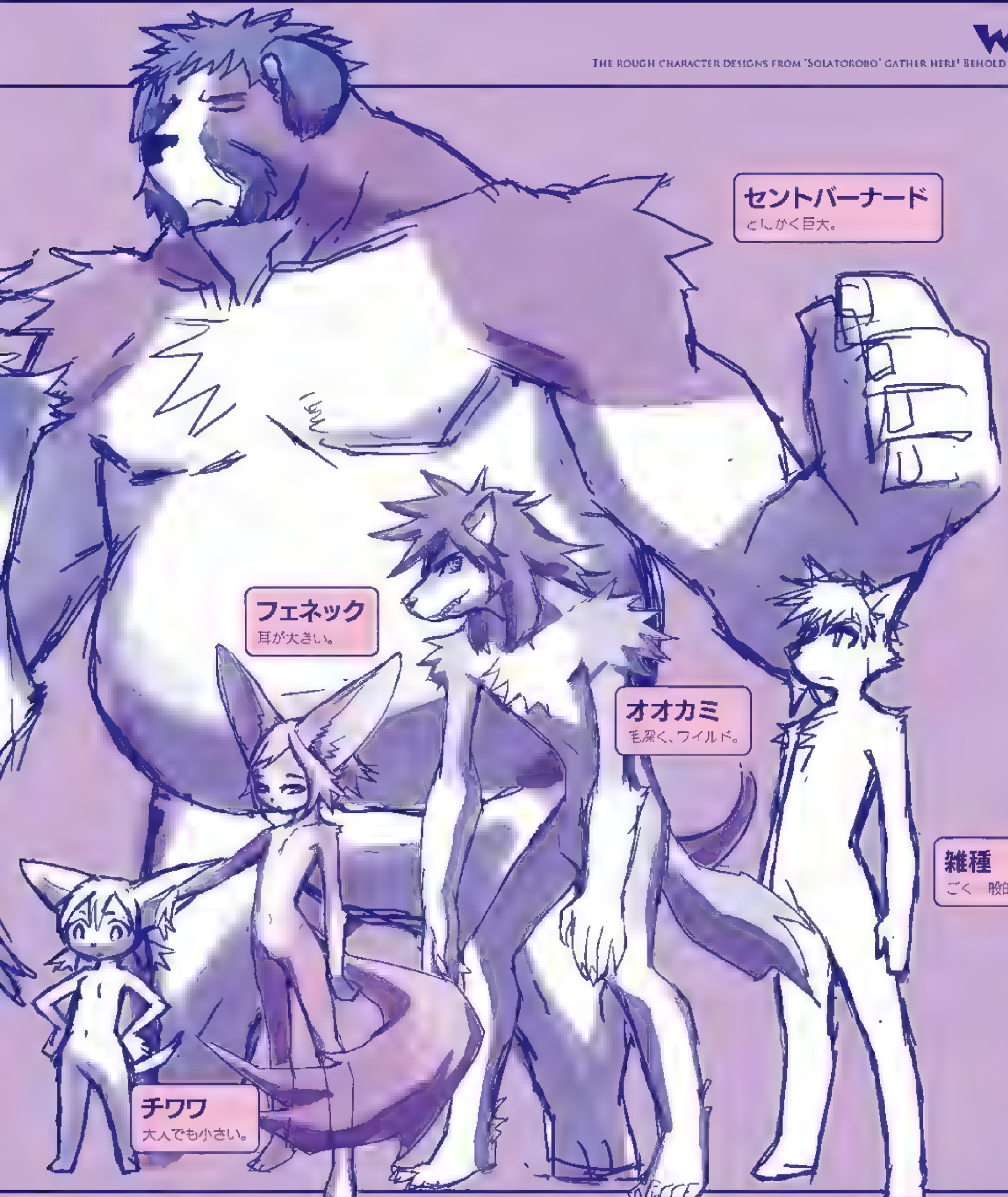
人種｜イヌヒト



- 暑がり。
- 臭いを気にする(臭いに敏感)。
- 何かを噛むのが好き。
- 疲れた時は舌を出して呼吸をしたり、自分を落ち着かせるためにペロッと舌を出したり、うまそうな物をみると舌なめずりをする。
- 組織に属する事を好む人が多い。忠誠心が高い人が多い。
- 機械技術力が高い人が多い。
- 神秘系の呪術に対してはわりと無関心。

- 全身薄い体毛に覆われている。
(成長と共にひじ、肩、胸、などの毛が若干長めになる者もいる。毛深さに性別は関係しない)
- 男性は人間の髭のように見える体毛が生える者もいる。
- 子どもや女性はいかなる犬種であっても髭のように見える毛は生えない(モチーフがミニチュアシュナウザーでも女性、こどもは髭のような体毛はない)。
- 耳や尻尾は感情によって豊かに動く。

- イヌ
- ディンゴ
- コヨーテ
- ジャッカル
- ドール
- キツネ
- リカオン
- ヤブイヌ
- フェネック
- オオカミ(オオカミは特殊)
- タヌキ(ニホン国のみ)



イヌヒト、ネコヒトは全身短い毛に覆われていますが、 部分の毛が個人差によって長かったりします。
この毛の長さは基本的にイヌ、ネコの種族や性別に関係なく、あくまで個人差です。
また、毛は胸、肩、ひじ、かかとの順に生えます。よって、胸毛とひじ毛があれば必ず肩毛は生えています。
もし生えていない場合はそこだけ手入れをしているという事になります。
これらの毛が気になる人はマメに切って手入れをします。

髭

大人の男性のみに生えます。
よって、この場合同じセントバーナードモチーフでも子どもの場合は黒い髭は生えていません。

胸毛

胸毛はセクシーポイントなので、胸毛がある人は男女問わず胸元が露出する服を好む人が多いです。

毛深い人でもこの図以上に極端に生える人は居ません。また、これだけ全身に生えている人は「ワイルド」な人と言えます。

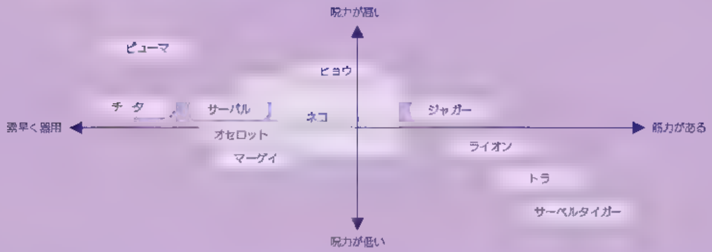
イヌヒト→p174

人種｜ネコヒト

トラ
骨太で二の腕 足が太い。

雑種
ごく一般的なネコヒト。

ヒョウ
しなやかな体をしています。



- 個人主義が強く、好戦的。
- 無口で、感情を表に出さない。
- 気分屋で計算高い。
- 呪術への関心が高く、資質もある。
- 機械技術への関心はひくい。
- 身軽で、瞬発力がある。
- 集中力が高い。
- 寒がり。
- 熱い食べ物が苦手。
- 毛づくろい、顔を洗う様な仕草をする。
- 踊るのが好き。

ライオン

基本的にライオン系の男性は体が大きく、髪の毛がボサボサしていて、髭と髪が繋がっています。女性は柄以外は左図ヒョウ系女性の様な容姿をしています。

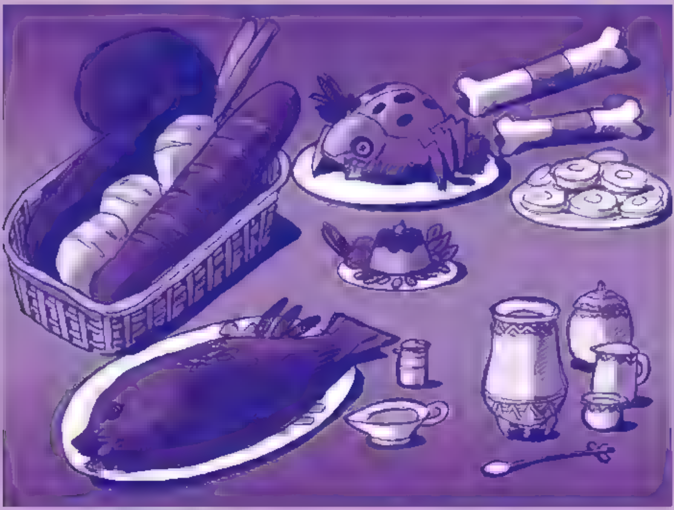
イヌヒトとネコヒトの間に産まれた子供は？

イヌヒトとネコヒトが存在するこの世界。ここにいる子供たちの両親が必ずしもイヌヒト同士、ネコヒト同士で家族をつくるとは限らない。ではネコヒトとイヌヒトの異なる種同士の間に子供が産まれた場合はどうなのか？答えはイヌヒトかネコヒトのいずれかが産まれることとなる。

- 全身薄い体毛に覆われている。
  （成長と共にひじ、肩、胸、などの毛が若干長めになる者もいる。毛深さに性別は関係しない）
- 足が小さい。
- 手の爪を出し入れできる。
- 身体能力が高い好戦的な一族と、体は華奢だが神秘系に長けた一族がいる。
- 耳や尻尾は感情によって豊かに動く。
- 瞳孔が細いヒトもいるが、現代の猫のような、糸のように細い瞳孔を持つヒトはほとんどいない。

・ネコ
・ピューマ
・チータ
・ヒョウ
・トラ
・ライオン
・シャザ
・サーベルタイガ
・マーゲイ
・カラカル
・サーバル
・オセロット

一般的なネコヒトの中で、毛深い者は髪の毛から胸の毛までが繋がって見えるようなヒトがいます。



浮島世界に住む人々の“食事”

食事は日に朝、昼、晩の3回。
主食はパン、主菜は肉と魚とムシ。
肉はギウとトリ、魚は水中の魚が主だが、空魚も珍味として食べられる。ムシは最近都会の方ほど食べられなくなっているが、それ以外の場所ではポピュラーな食材である。

パン

主食はパン。
主菜は肉や魚やムシ。
パンに主菜を挟んで食べたりする。

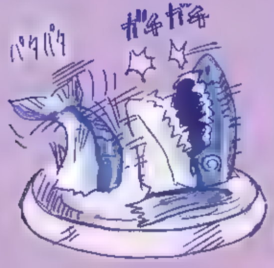
野菜

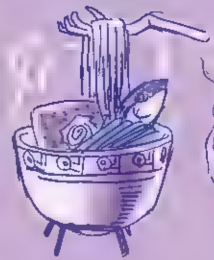
野菜は食べるが、付け合せ程度。

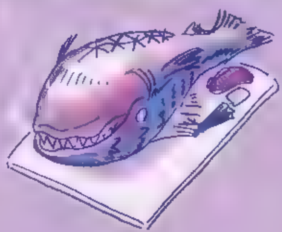
果物

果物はデザートとして食べたりお菓子の材料とする。

書籍・文具 →p189
日用品 →p190







調味料

塩、砂糖、酢、コショウ、唐辛子のようなスパイスがある。

麺（魚麺）

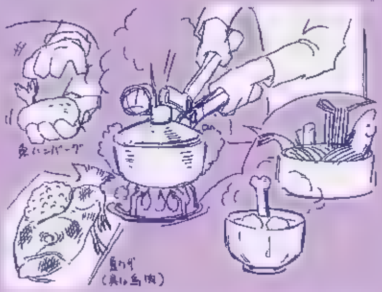
魚肉で作った麺。ス　プに入れて食べたり、冷やして付け麺にして食べたりする。

スープ

肉、魚介、昆虫、スパイスなど様々な物で味付けされた、複雑な味のものが数え切れないほどある。スープはそれぞれの家庭に１つずつ違う味があるといわれるほど家庭的な料理で、「おふくろの味」といえばスープとなる。

肉団子

肉、魚共に団子にして煮てスープに入れて食べたり、つくねのようにして食べたりする。また、平べったく伸ばしてハンバ　グのようにして食べたりもする。



加工食品

缶詰め

肉のスープ煮缶、レバー缶、魚の水煮缶が主。

携帯食料

魚の干物、魚肉ソーセージ、魚肉ペーストチューブ

ムシ

昆虫も、一部の甲虫やバッタなどは食用とされるが、都会人はあまり好まない。

田舎のおやつでは、とっくりや土瓶に似た容器の中に、生きた昆虫（蜜をもっていたりする）がぎっしり詰まっており、その容器に棒を差し込んで棒にくっついたムシを食べる。または棒でグチャグチャにして棒についた蜜を舐める。田舎の子どもたちなら誰でも食べたことのある伝統のおやつだが、都会人が見たら卒倒してしまうだろう。

ムシの佃煮

ムシオードブル

ソーメンムシパスタ（美味）

ねぶりムシ

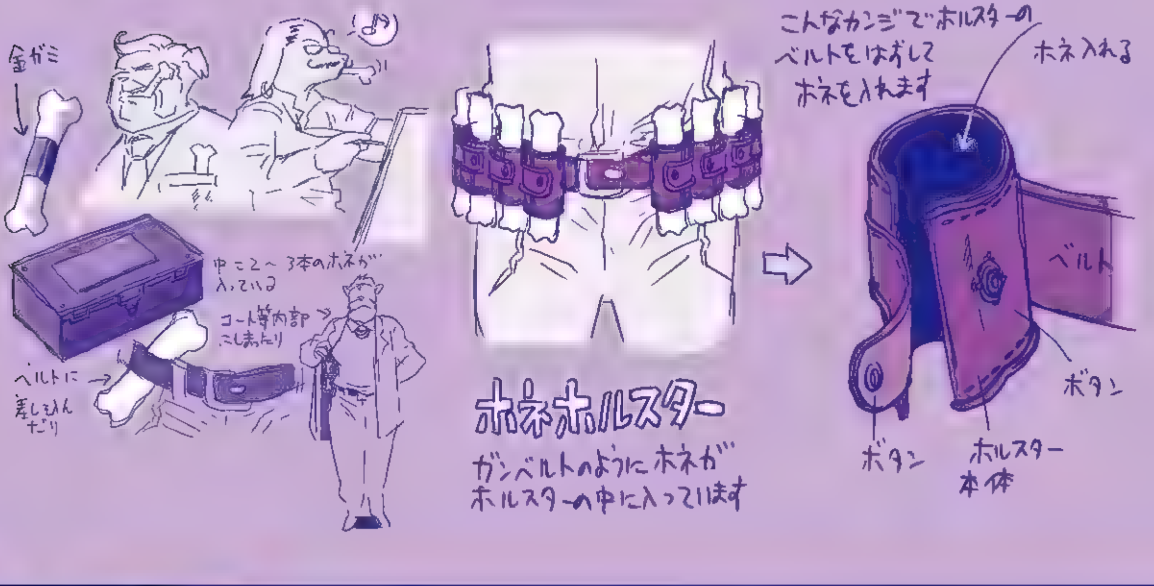
ケーキ、クッキー、キャンディーなどがある。

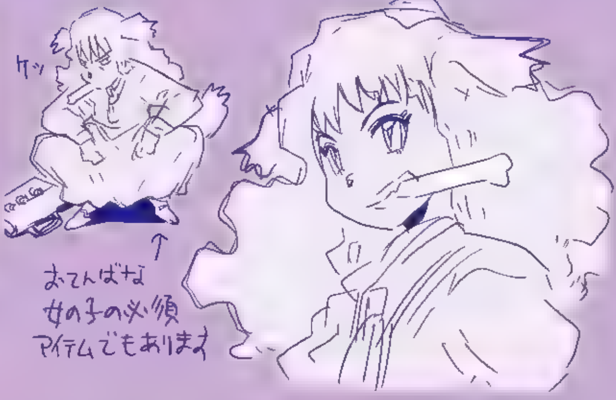
嗜好品

大人から子供まで幅広く愛されるスナックから、女性厳禁のものまで嗜好品の種類は様々である。
ネコヒトとイヌヒトとでは、感じることのできる味覚や好みが異なるため、種族によって嗜好品が異なる。

ガムボーン

イヌヒトの嗜好品。大きめの骨を骨ホルスターに入れて持ち歩き、タバコのように口に入れていつまでも舐めたり噛んだりする。現代のタバコのように愛好者は多い。いい骨はとても高価。



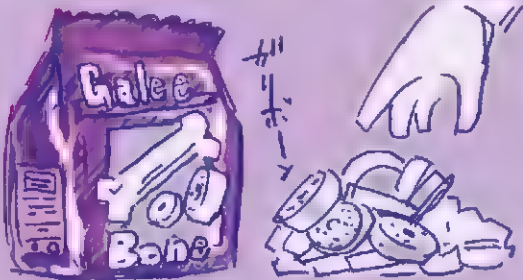


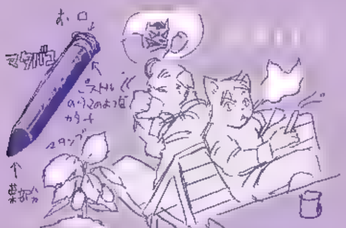
カムボーンは女性厳禁!?

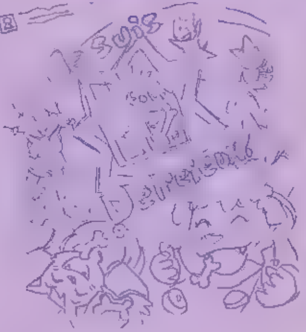
イヌヒトの嗜好品として人気の高いカムボーンだが、実は女性がカムボーンをくわえるのは非常にはしたないとされている。が、おてんばな女性にとっては人前でも平気でカムボーンをくわえる例もある。

ガリボーン

大きめの骨を一口サイズに輪切りにして、おやつやおつまみとしてガリボリ食べるスナック。
ちなみに「ガリボーン」という商品はこどもから大人まで人気。







マタバコ

マタタンプという植物の葉を乾燥、発酵させてピストルの弾のような形状に丸めたもの。ネコヒト専用の嗜好品。すい口を専用のはさみで切り落とし、火をつけて煙を味わう。

苦茶

ニガナと呼ばれる岩海苔のような植物を煎じて飲む。ニガナ本来の味は甘いのだが、酸化発酵させることによって苦くなる。
発酵なしのお茶を甘茶、少し発酵させたお茶を茶、完全に発酵させたお茶を苦茶という。イヌヒトは茶を好み、ネコヒトは苦茶を好む。

マタタンプドリンク

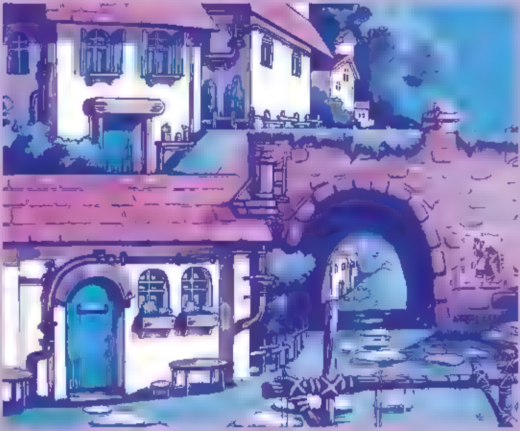
マタタンプを煎じたのち、冷やして作る飲み物。色はこげ茶色。ネコヒトにとっては薬にもなるため、風邪の時などには適量を飲む(現代に例えると、風邪の時にたまご酒やしょうが湯を飲む感覚)。イヌヒトが飲んでも、ピリリと苦味を感じる程度で、効能は無い。マタタンプはネコヒトが好む植物。

食事→p178 | 言語・行事→p184 | 娯楽番組→p186
嗜好品→p180 | 娯楽→p185 | 音楽・写真・絵皿→p188

浮島世界での“住居”

人々の住まいは島ごとの特色が濃く出ている。首都では石や鉄骨を使用した近代的なビルが連なるが、辺境の島では植物自体を改造しただけの建物を住居としている場所もある。
総じていえるのはどの島もその環境をうまく利用して、自然との一体感が感じられるつくりになっている。

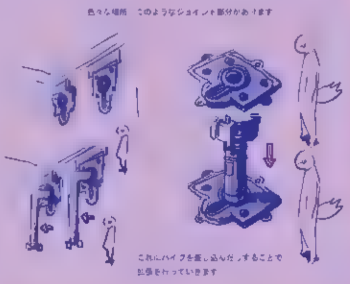
街などで一般市民が生活する住居はレンガと漆喰のヨーロッパ風の建物。

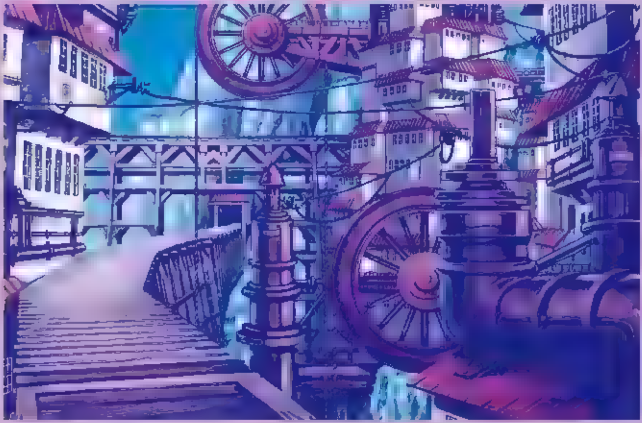


クレステルのパワーを建物内の機械などに伝達するための装置。地面や建物に埋め込まれており、クレステルソケットを介して機械にエネルギーを送る。機械がある場所には必ずある。

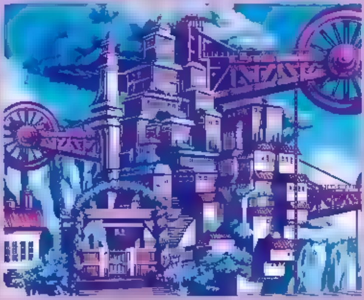
田舎で一般市民が生活する住居は基本的には木造。

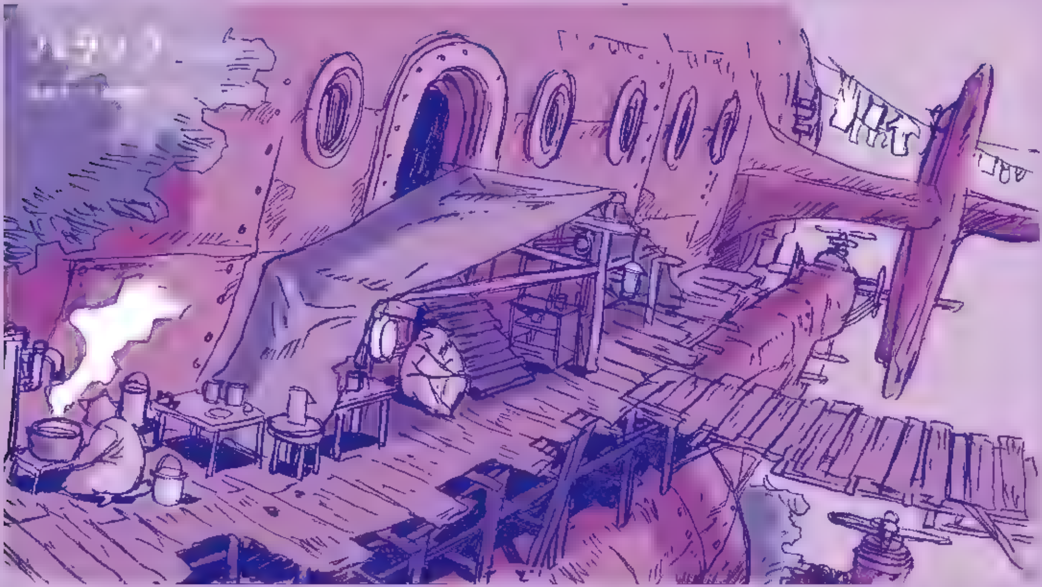
人々は家の中でも基本的に土足で暮らしている。
また、家屋の拡張は右図のようにジョイントなどを床に固定して行っている。



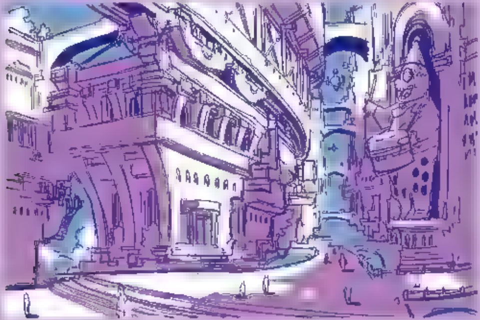


労働者等が集団で生活するための住居。

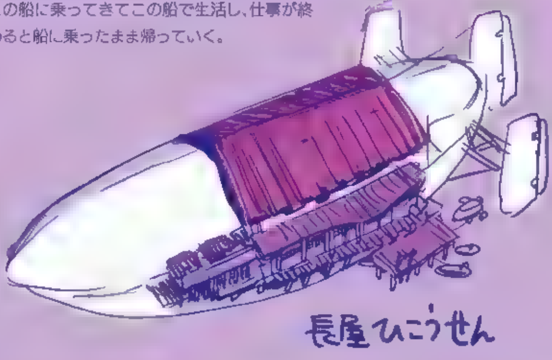




鉄筋コンクリートの様に見えるが、中世のお城や教会の様な石造り。



長屋飛行船。季節労働者などが、地方から集団でこの船に乗ってきてこの船で生活し、仕事が終わると船に乗ったまま帰っていく。

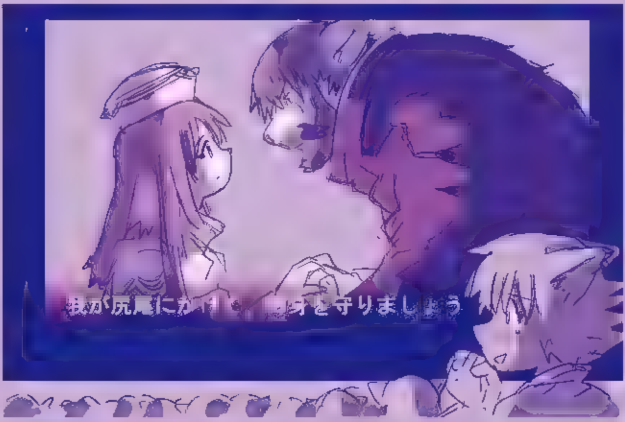


言語

フランス語(シェパルド地方のみ。ちなみにニポン国は日本語)
※この世界のヒトは「フランス語」と言わず、「シェパルド語」と呼びます。

アルファベット、アラビア数字。

多くのヒトが標準的なシェパルド語を使うが、辺境に行くと、その地方独自の方言(南部なまり、北部なまり等)しか喋れない老人も存在する。ただ、どんなヒトでも標準シェパルド語を理解することはできる。(日本版では、津軽、大阪、広島、博多、沖縄弁などで方言を表現する)



“尻尾にかけて”

この世界では「尻尾にかけて」というフレーズがある。
主な使用例としては
「我が尻尾にかけて 御身を守りましょう」
「お前とはもう会わない！尻尾にかけてだ！！」
など特に強い決意を表すものになる。

行事

この世界で特定の時期に行われる行事の数々。
誕生などの個人的な行事から、種族別に行われる行事、町や国全体的に行われる大きな行事がある。

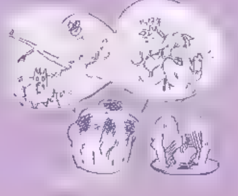
個人の誕生日、国王の誕生日。

田舎のネコヒトに特に見られる風習。正月に皆で集まって初日の出を見る。

アンジュ教の聖者誕生の祭日として年末と新年のお祝いを兼ねて祝う。子どもへプレゼントを贈る風習がある。

化け物に仮装した大勢の市民が、化け物を象った山車燈篭を引きながら町を踊り歩くお祭り。この際、銀紙に包んだ焼き菓子が投げられる。山車は祭りの最後で焼き捨てられる。

愛の記念日。男性は指輪入りのパイを女性に贈って愛を告白する。女性側は告白を受け入れるなら指輪を左の薬指にはめ、受け入れないなら自宅の軒先や枝先に吊るす。



浮島世界に住む人々の“娯楽”

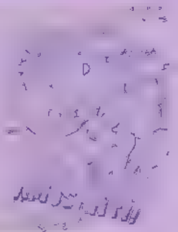
シェパルドの人々はどんな身分の者でも娯楽の時間をもつ余裕を積極的に持とうとする。子供はカードやボードを使ったゲームを楽しみ、スポーツは全年齢を通じ好まれる。

シェパルドで人々をもっとも熱狂させているのは、飛行機を使ったレースのエアロボGP。ロボに飛行用拡張パーツをつけ、飛行技術と機体能力を競うために開催される飛行レース。

ロボを使った格闘大会。1対1だけでなく、複数での対戦など、熱いバトルが観客を盛り上げる。

生物を使った遊びも好まれ、子供はムシで遊び、大人はギウを競わせギャンブルを楽しむ。

「ディスクプレイング」とは、2人1組で行う競技で、パートナーが投げたフライングディスクを口でキャッチし、規定時間内に何回キャッチして戻ってこれるかを競う。美しくジャンピングキャッチするなどの高等技術によって、ボーナス点が加算される。



おはしき

主に女の子の遊び。硬質のガラスでできた円盤状の玉を交互に弾きあって遊ぶ。綺麗なものやキャラクターの絵が描かれたものは高価値とされ、トレードの対象となる。

カード

人気アニメのキャラクターやスポーツ選手が印刷されたカード。隅に数字等が書いてあり、簡単なカードゲームを楽しむことができる。

チェック

13路盤を使用した囲碁。ルールは現代の囲碁と同じ。本来は子どもの遊びだったが、大人の遊具としても認識されつつあり、最近ではハイグレード版として19路盤が発売された。

食事→p178 住居→p182 娯楽→p185
嗜好品→p180 言語・行事→p184 音楽・写真・絵皿→p188

娯楽番組 | 人気テレビまんが スーパーにゃっ太

ニポン国の漫画(作者:久文マツオ)を原作としたテレビまんが。制作はニポン国のスタジオラヴューン。全52話放送。ニポン国での本放送は3年前。

制作当時、ニポン国の市場では白黒テレビが主流であったため、全話が白黒で制作された。その後、徐々にカラーテレビが一般に普及し始めたため26話分がカラーでリメイクされた。(※)

もともとシリアスな展開が売りの作品ではあるが、その内容があまりにも風刺的でハード、かつ救われない話だったために欠番になり、ニポン国での再放送時に放送されなかった回が2話ある。(第24話「慟哭の弾丸」、第49話「少女の白い夢」)

シェパルドではニポン国のテレビまんががブームになっており、その中でもこの作品は未来的でシャープなデザインと、シリアスな展開が子どもだけでなく、大人にも熱狂的に受け入れられた。

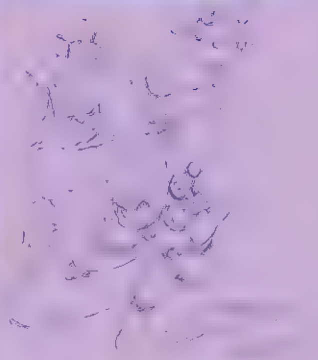
現在シェパルドで放送されているのは白黒バージョンであるが、ニポン国で現在リメイクされている、カラーバージョンの輸入が待ち望まれている。

※カラーテレビについて
イヌヒト、ネコヒトは人間と同じように三原色を鮮やかに見分けることができないが、犬や猫の二色色覚より、やや三色色覚よりに進化している。緑から赤のスペクトルが、全て黄色っぽく見え、青から紫が紺色にまとめられる。その代り、犬や猫より、夜目は効かなくなっている。結果、この世界のカラーテレビのカラー表現は、セピアカラーのような色表現となっている。

3000年の未来のタイムパトロールであるにゃっ太は、悪人ワンサーを追跡中にタイムマシン同士の衝突事故で現代に落下してしまう。タイムマシン・流星丸の時間航行機能の故障で現代に取り残されたにゃっ太は、国際特別捜査局のマタキチ長官の要請をうけて犯罪捜査へ協力する。

にゃっ太 声:河ヲサム

3000年の未来のタイムパトロール。周囲の時間を29.9秒間止められる腕時計型トランシーバー「タイムマッター」や、愛機「流星丸」、そして強大化していく敵に対応するため、未来から送られてきた「流星ロボ」で現代を守る。



カヲル 声 夏津島こモリ

にゃっ太と行動をともにする、女性カメラマン。行動力があり、怖いもの知らず。

マタキチ長官 声 倉蔵バク

にゃっ太が協力する、国際特別捜査局の長官。

ワンサー 声 ?
本放送時、担当声優は秘密であった。

にゃっ太と死闘を繰り広げる、未来からやってきた悪人。

「スーパーにゃっ太」制作陣

スタッフ

原作・デザイン	久文マツオ
総合制作	スタジオラヴューン
脚本	山田イチロウ、サツキ 津島ほか
音楽	海中タケオ
主題歌	「スーパーにゃっ太」
作詞	山田イチロウ
作曲	海中タケオ
歌	ハカータ少年合唱団

スタジオラヴューン

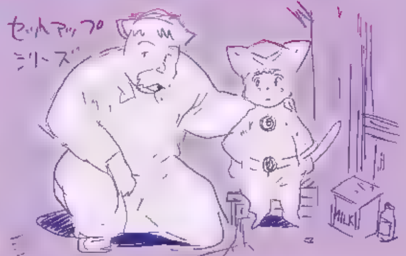
テレビCMを制作する「ニポン・テレヴィジョン株式会社」(のちに株式会社ティーシィー・エヌに改称)のアニメーション制作部門が前身。後に独立し、スタジオラヴューンに改称。SFを中心とした作品を得意とする。

人気グッズ「セットアップシリーズ」

テレビまんがの主人公が使う変身アイテムや武器などのレプリカ(お子様サイズにスケールダウンされている)。ボタンを押すと効果音が出る程度のギミックが搭載されている。現在は「スーパーにゃっ太」の武器セットや未来スーツシリーズが大人気。

シェパルドでニポン国から輸入されたキャラクターグッズがマニアの間で高価で取引され、子どもが手に入れにくい状況が続いている。

人気があるのは武器セットや未来スーツ変身セットなどのなりきり系アイテム『セットアップシリーズ』で、廉価版やDX版がある。

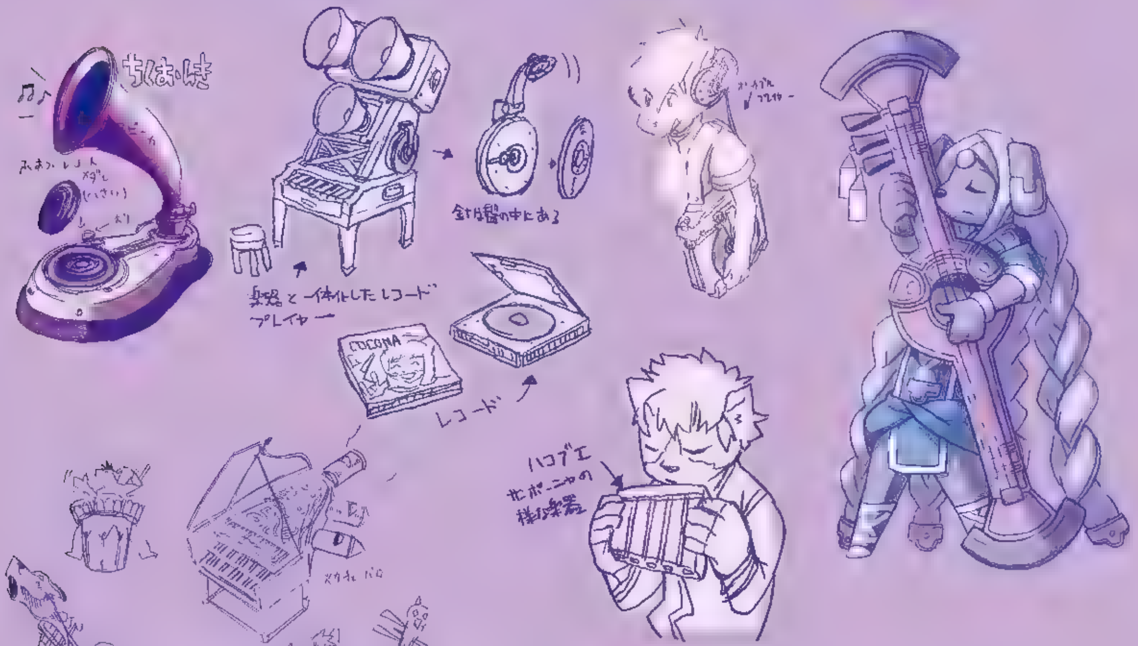


テレビCM

テレビCMを想定したイメージ。短い内容で視聴者にキャラクターの立ち位置を把握させ、悪人ワンサーとにゃっ太のこれからの闘いの予感をさせつつ締められている。王道な流れながらも続きが気になってしまう。

音楽

ピアノやアコーディオン、ヴァイオリン、ホルン、そして（スフレの持つ）ハープなど、基本的に鍵盤、弦、金管、打楽器などいろいろな楽器がある。※ニポン国には、蛇皮線しかない。
蓄音機は円盤状の記録媒体（レコード盤）を使用する。基本的には一般家庭では、レコード屋で買ってきたレコード盤を聴くだけのことが多い。レコード盤自体は割れやすい材質なので、注意が必要。



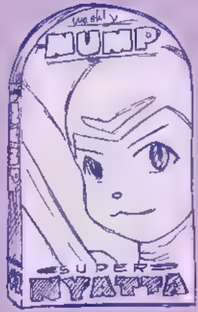
写真

セルロイドのロールフィルムを使ったネガポジ式の光学カメラが普及している。
写真はネガフィルムから焼き増すことが可能。

絵皿

観光地などのお土産屋にあるもので、写真を印画紙ではなく皿に印刷したり、絵を描いたりし、壁などに飾られるようにしたもの。旅の思い出に購入する。（意外と不人気）

アルバム



雑誌　上部分が丸く、広告スペースになっている。
週刊少年ニャンプが人気。

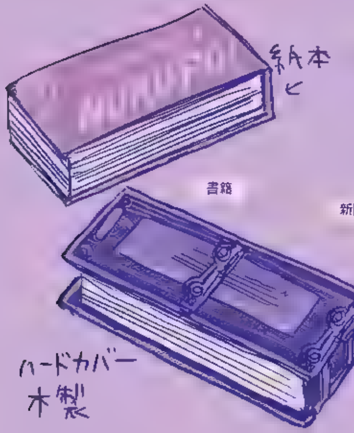
新聞(巻物型)

各新聞社のエンブレム

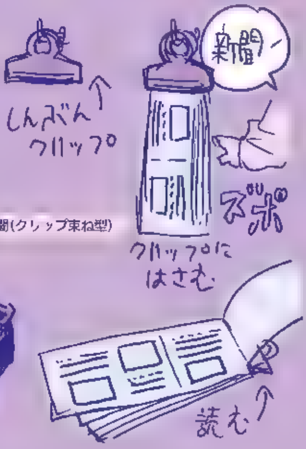
新聞(屏風型)

新聞

新聞は巻物型や屏風型にまとめられているものやクリップで束ねられたものなど形状も様々。巻物型の筒部分には各新聞社のプレート状のエンブレムがついている。



書籍



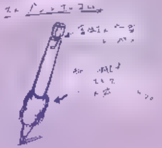
新聞(クリップ束ね型)

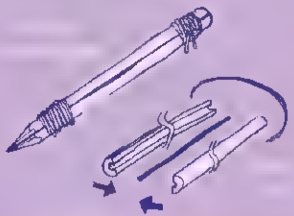
書籍・文具

書籍、文具はポピュラーな一般的文化。手軽に購入できる。新聞の形状には巻物型とクリップでとめるもの、屏風型など多様な種類があるが、用途は変わらない。

筆記用具

紙、鉛筆、消しゴムがある。
鉛筆はナイフか、小型の鉛筆削りで削る。
面倒くさがりな人は歯でかじる。



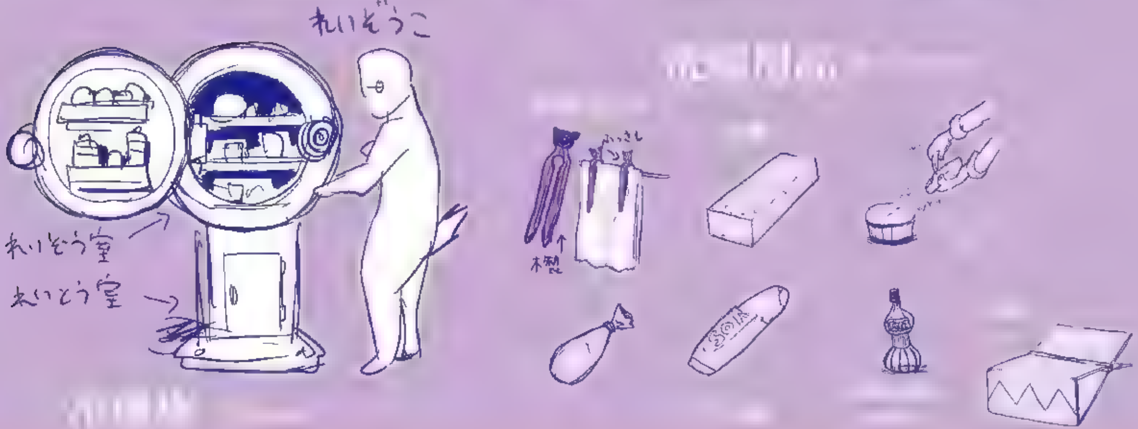


日用品

イヌヒト、ネコヒトともに一般的な食器の形は末広がり型のお皿。
地域によっては、板に持ったりするが、お皿を手で持って食べることはない。スプーンやフォークを使う。

食器の模様の種類は足あとの絵や、
線を複数引いたものが多い。

鳥、魚の肉は加熱調理しなくても生のまま食べる事ができ、田舎の方では生で食べる事は珍しくない。都会では文明的でないという理由で必ず煮たり焼いたりして調理して食される。家庭での調理は電熱式のコンロで行う。エネルギーの燃料はクリステル。



一般的な服装

衣類に関して、イヌヒトとネコヒトとで大きな違いはないが、宗教や部族の違いなどで特殊な服を着ることはある。材質には布やギウの皮が使われ、止め具としてボタンやファスナーが使われている。

フォーマルシャツ
仕事などでYシャツの様に一般的に使われるタイプの服。「アーマーコルセット」を固定するためのボタンがあります。

アーマーコルセット
一般的な「仕事着」で、「フォーマルシャツ」の上に装着します。

ファスナー
引きでは省略しますが、小さいギザギザになっています。

ズボン
普通のズボンの様に見えますが、構造は袴の様になっています。後ろと前の継ぎ目の部分がポケットになっています。

裾止め・袖止め
袖や裾を止めるためにつけるバンドの様なものです。男女問わず長袖シャツ、ズボンには良く見られます。

サンダル
この部分を足の指で挟んではきます。

イヤーアート
耳に絵を描いたりします。

[illegible]
洋服の後ろには必ず尻尾を通す穴があります。

シャツ
普通のシャツは大抵この様な二本線の装飾があります。

ワンピース
胸に四つの飾りボタンが付いています。

スカート
日本の袴の様な構造になっています。

リボン
色々な所にリボンを付けます。

靴
普通の靴です。

ポシェット
女の子は出かける際は必ずカバンやポシェットを持って行きます。

耳カザリ

金具の様なフレームで耳を覆っています。

ファーアート

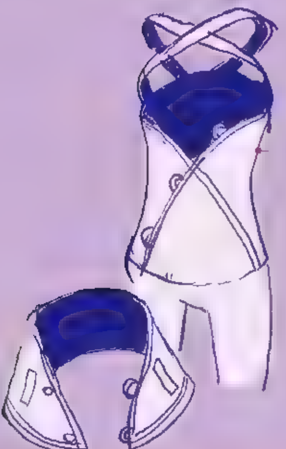
髪、肩や胸の毛を まあい まとめたりします。

毛カザリ

手、腰、足、あらゆる所に装飾としてつけます。

ウチワカザリ

耳カザリの一種で耳を動かすとパタパタ動きます。



レイヤードリーフ

木の葉を重ねるように服を巻くというファッション。

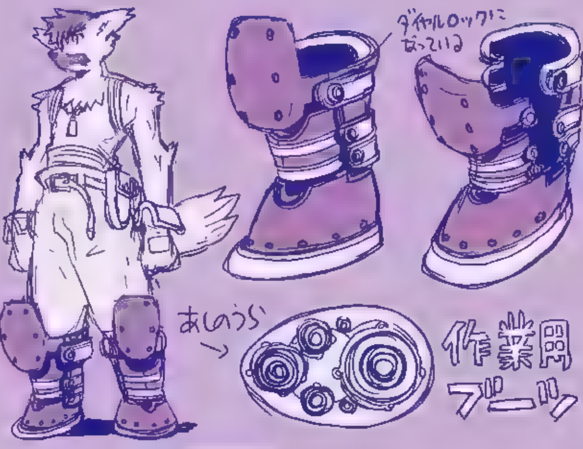
ツカカザリ

刀の柄の様な金具とボンで髪を長方形にまとめます。

様々な装飾品

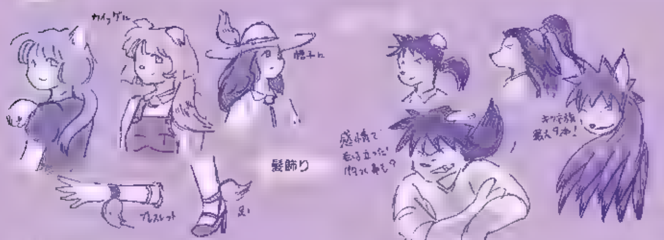
一般的な靴

靴底は肉球を模した物が多い。



船乗りの靴

船乗りは船外活動で落下事故に遭わないように磁石の様な装置がついた靴を履く。



ファーアート

毛を結んだり着色したりする。体中の毛をこまめに編んだりすることもある。編み方はそれぞれ。

ネイルアート

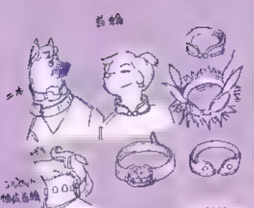
爪に絵や模様を描いたり、ピアスのようなアクセサリーをつける。ネコヒトはイヌヒトよりも爪が長い者が多いため、特にネコヒトに多い。

ファングアート

歯に色を塗る、"おはぐろ"のようなもの。全部単色で塗る事が多いが、犬歯だけ塗ったりするパターンもある。

イヤーアート

耳に模様や絵を入れたりする。
また、ピアスをつけたり、飾りのついた耳ケースをつけたりする。



首輪

イヌヒトに人気のあるアクセサリー。チョイワルファッションの必須アイテム。

ペンダント

好きな人や思い出の人の爪や牙を飾りたてたり、思い出の品を加工してペンダントにする。ペンダントはおしゃれな装飾品としてではなく、大切なものを身に着けるための物という意識があるため、意味の無いペンダントはあまり無い。

時計

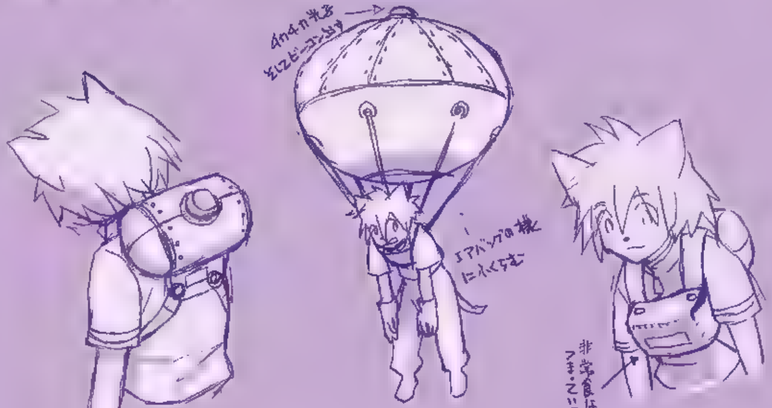
指輪

結婚している人は左手の薬指に指輪をつける。

一定高度以下になると、自動的（車のエアバッグのように）にガスによって膨らむバルーンが装備されている厚手の胴衣。浮島世界ならではの救命胴衣だ。

バルーンベストの機能は、「晴天かつ無風時に、体重60kgのヒトが着用した状況で最低72時間の安全高度での浮遊」が国際法にて義務付けられている。

ただし、危険高度から安全高度への上昇のために多くのガスが使用されたり、過酷な状況で使用したりすることが多いので、実際は72時間もたないことが多い。（実質65時間程度）この胴衣には「照明弾」、「非常食（乾パン200g程度）」、「遭難信号発信機」などの付属品が装備されている他、若干の保温性能もある。普及品や高級品、軍用など、グレードによって本体、付属品の性能に優劣はある。中には、ファッション的なアレンジをしてある胴衣もある。（非常食以外の最低限の機能は保持）



船外作業など落下する確率の高い状況では、着用が国際法にて義務付けられている。島で通常生活をしている時は着用しなくても良いが、同じく落下の危険性が高い状況では着用する人も多い。（島内で着用しているヒトがいても誰も違和感は感じない）大型船舶などには緊急事態に備えて一定間隔にこの救命胴衣が設置されており、これを使って緊急脱出することができる。（脱出用の小型艇などがない場合の最終手段）

特殊な服装

学生をはじめ公務員、兵士、警察など、その組織や団体所属者が着用することを目的に規定された服。同じ組織内であれば、種族によって制服のデザインに違いはない。

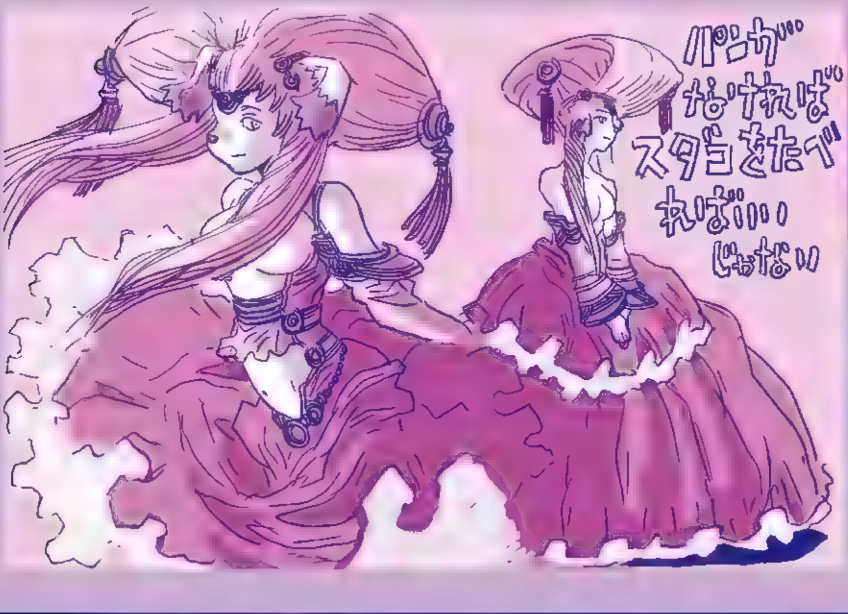
眼鏡
色んなものがありますが、コンタクトはありません。

エンブレム
エンブレムと階級リボンが襟に付いています。

スカーフタイ
ネクタイの様な物で正装する時につけます。

前垂れ
管理職の服には前垂れの様な物がついています。
こういった重ね着の服の場合、大抵胸に四つのボタンがついています。
ちなみにこのボタンは「飾りボタン」です。

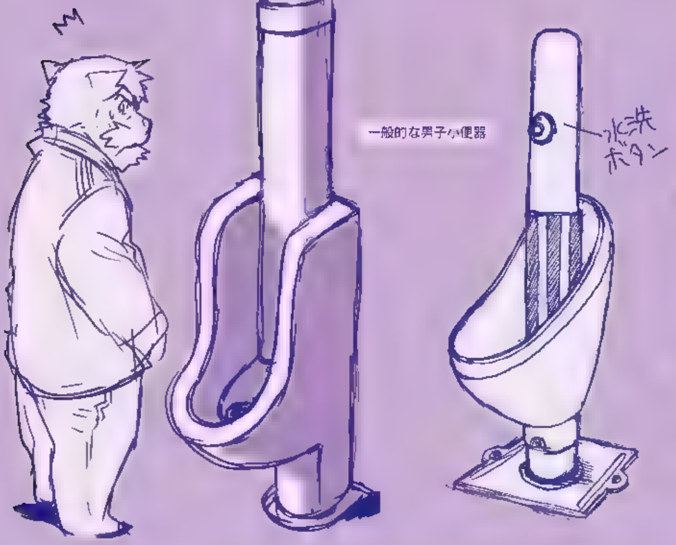
旧貴族たちは奇抜なヘアスタイルをしているヒトが多い。
また、それらのヘアスタイルはカツラではなく地毛で、風船のようなものを頭上に置いて髪の毛を巻きつけ、自由な形にセットする。



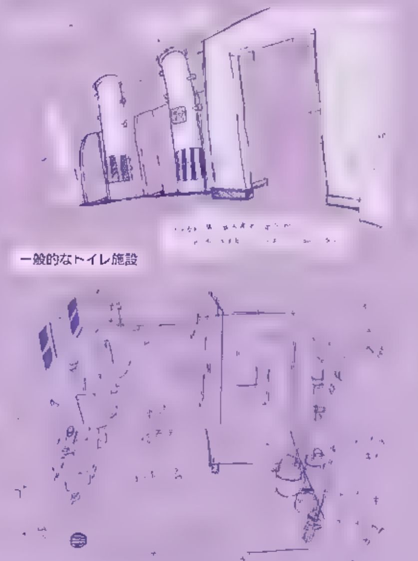
生活習慣

一般的にはシャワーで済ませることが多い。王室、貴族などでは大きな浴場があるところもある。

基本的に男女別、個室などの区分は現代と変わらない。都会では水洗便所が多い。田舎では汲み取り式便所が主流。さらに田舎になると、裏庭で済ませる事もある。



一般的な男子小便器



一般的なトイレ施設

ロストナンバーズ

Lost-Numbers

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

CAUTION!

LN No.1 開発初期に存在したショコラ・ジェラート専用機体 その名も「ヴリトラ」!?

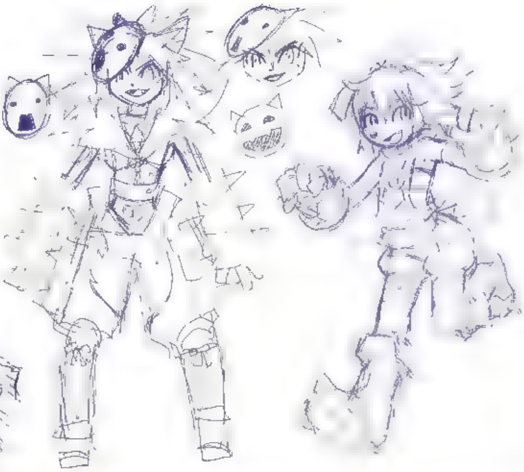
開発初期のショコラにはアスモデウスではなく、なんと専用のロボのデザインが考えられていた！
安定感のあるフォルムと、丸みかかったボディラインが女性らしい印象だが、搭乗しているショコラはどこか好戦的な雰囲気で描かれている。ショコラのイメージが実際のものと方向性が違うのがよく分かる絵だ。

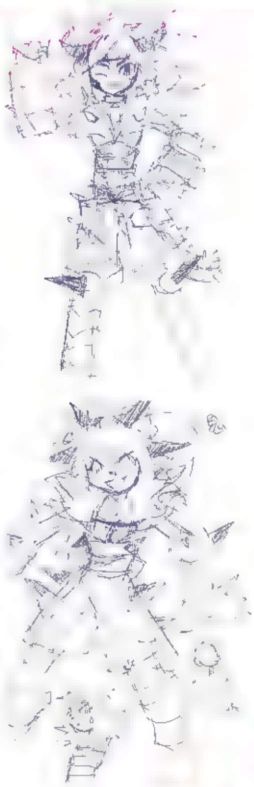
開発初期につくられたブリトラの設定

シェパルド潜入時に軍から支給されたドラゴンヘッドで、正式名は『Vritra ADX（ヴリトラ　アピシニア デラックス）』。シェパルドで人気のある民間量産機をアピシニアの技術力でもって改造した、機動（飛行）特化機体である。

LN No.2 クーバース名コンビの秘密 グレンとカルアは女の子だった!?

カルア、グレンの２人の初期の性別は、なんと女性！ カルアは結城信輝氏にも女の子として描かれたことがあった。グレンは女の子になっても堅い印象が変わらず残っている。余談だが二人ともラフイラストを見る限りオペラに負けないナイスバディのようだ。

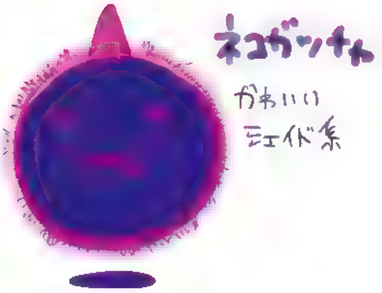




カルアは女性として描かれても印象はあまり変わらない。お調子者という設定は、この頃から健在なようだ。同じく、女性版のグレンも実際のゲームのものと同様に無口なキャラなようだが、ムスっとした表情の中に見える頬を赤らめた様子から、かなりの恥ずかしがり屋のようだ。二人の服装は、「和」を意識した歌舞伎のようなデザインテイストを感じさせる。

LN No.3 幻のマスコットキャラクター ネコガッチャ!?

開発初期に考案されていた謎のマスコットキャラクター案を初公開！彼らは写真のかけらを奪って世界を駆けまわるコネコとして考案された。非常に数多くのキャラクターたちが提案されている。アクションイメージも多種多様で面白い。



ネコガッチャ キャラクター
ハロウィンのカボチャランタンのイメージ
全自動お掃除ロボット。
地面に落ちているモノは何でも吸い込み、
それが原因でよく故障している。
部屋の角が苦手でよく詰まっている。
ゴンゴン

ガッチャ
キャラクターズ
「なぞの生物」

あるく!!
もぐる!
プラントタイプ。
咲く!!

ネコガッチャ。

チュデュメ

NEW
ネコガッチャ。
ドン
ポテ…
レッドと背くらべ
なにもかんがえていないイキモノ。
けっこうやわらかくて、やさしいです。

ネコガッチャ。
パート2
ダンボールをかぶっています。
ぶんべつすると…
もえるもの
ナマモノ
ダンボール
と
ネコ

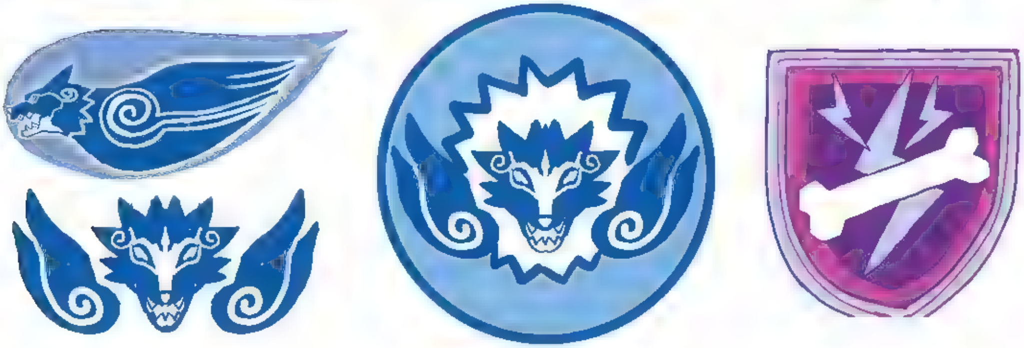
正面

ネコガッチャキャラクター
変質者
一応エントリーしておきます。

LN No.4 レッドのパーソナルマーク ボツ案の数々!?

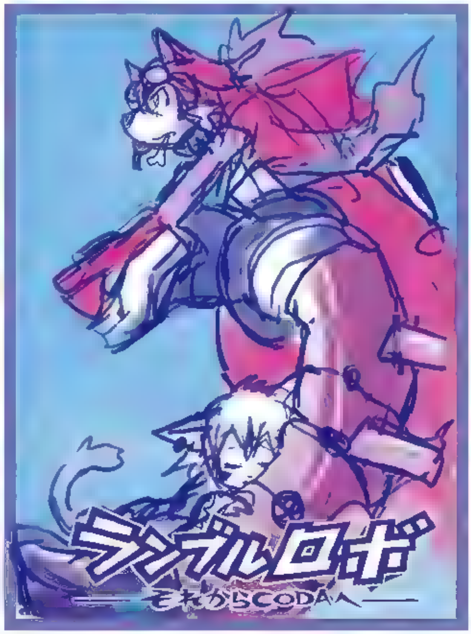
ここに掲載されているのは、レッドのパーソナルマーク初期デザイン。ホームベース型や流線型など多様な形状が考えられていた。狼やライオンなどをモチーフとした勇ましいイメージは変わっていない。マークに込められた意味にも注目してほしい。

上図が正式なレッドのパ　ソナルマ　ク。
狼の頭部や羽との組み合わせが調整され、最終的なデザインへと進められていった。



LN No.5 パブイメージイラストコンペ!?

パブイメージコンペ用に描かれたイラスト案を初公開!お客様に「Solatorobo」の魅力と面白さを伝えようと開発スタッフのイラストコンペが開催された。ちなみに作品タイトルは開発初期のものだ。

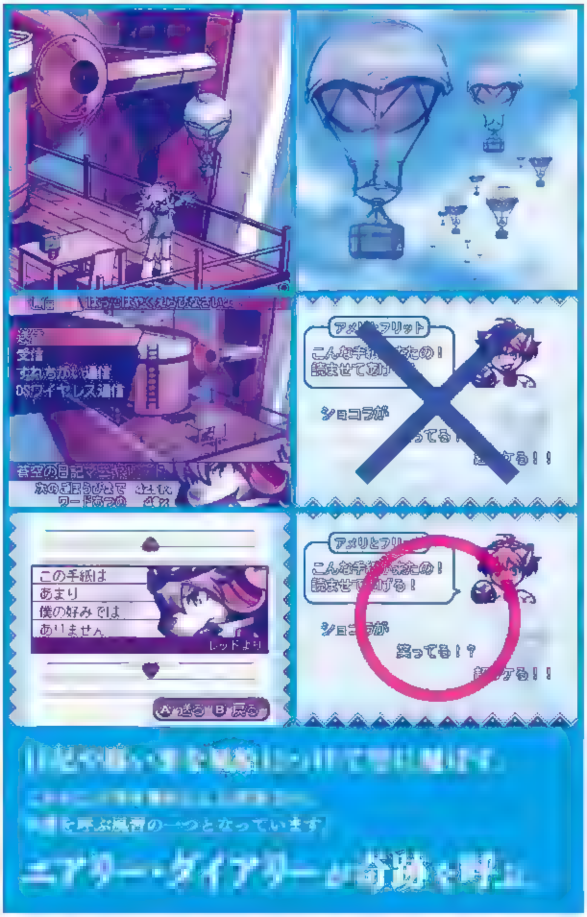


LN No.6 幻の「すれちがい通信」企画 エアリー・ダイアリー!?

実機で実装されながらも没になった幻のすれちがい通信企画を完全掲載!!
実装されていないのが不思議な程作りこまれた内容もさることながら、ここでしか登場しない WAKA デザインのキャラクター達にも注目だ。

遊びの流れ

「すれちがい通信」を起点にしたミニゲームとコミュニケーションツールで、遊びを広げます。



世界を漂う日記を集める!

最初にユーザーのニンテンドーDS本体の「MACアドレス」及び「ユーザーID」を元に、一つの日記「エアリー・ダイアリー」が自動生成されます。その日記を「すれちがい通信」で交換しあうことが出来ます。「すれちがい通信」で待ち受け状態にしておくと、新しい日記が次々と自動的に登録されていきます。

日記の言葉で新しい日記を作る!

入手した日記に使用されている言葉は、ストックに追加され、それを使ってオリジナルの日記を創作する事が可能です。

クライアントに日記を見せて報酬GET!

日記を「クライアント」に見せて、「興味深い」と評価されれば、その評価に応じた報酬としてコレクションアイテムをもらえます。

クライアントの反応例
「ウエファお嬢様」

言葉ごとに「ハートフル」「怖い」などの複数のパラメータが設定され、それぞれその度合いが数値で割り振ってあります。その組み合わせによって日記のパラメータが決まります。クライアントごとに重要視するパラメータが違うので、そこを見抜くことが高評価をとるための秘訣になります。

Good!!

「信じられない!ゴフッ!ゴフウッ・・・!」
ウエファは腹を抱えた!!

「・・・それ、見てみたいな」
ウエファはくすりと笑った!

「まぁ・・・そんなことがあるのね」
ウエファは少し優しい顔をした。

Bad...

「そうなの・・・」
ウエファは視線を泳がせた。

「他にはないの?・・・少し疲れたな」
ウエファは溜め息をついた・・・

「それ、作り話でしょ?・・・もういい」
ウエファは横になった・・・

CAUTION!

ゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際に
ゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

『エアリー・ダイアリー』の3大クライアント

「個性豊かなクライアント達」が様々な日記の課題を提示します

日記を見せる「クライアント」はそれぞれ日記に対する評価が様々で、好みがはっきりしたクライアントや、何を考えているのか分からないクライアントなど何度でも楽しめる内容になっています。

クライアントの好みを見極めろ！

クライアントその1

笑顔を忘れたお嬢様

ウエファ

「ウエファ」は病弱で、外の世界をまったく知らずに育った深窓の御令嬢。日記を通じて外の人々は日々どんなことが起きているのか、また感じているのかを知りたがっています。

感情すらも忘れた「ウエファ」が奇跡の日記で大爆笑できる日は来るのでしょうか？

好む傾向

ハートフル
恋愛
笑い

嫌いな傾向

バイオレンス
下品
病気

クライアントその2

『週刊ダイアリアン』の

編集長

「週刊ダイアリアン」は「エアリー・ダイアリー」を取り扱う専門誌で、毎回テーマを変えて日記を募集しています。

「せつなさ」、「ハートフル」、「バイオレンス」あるいはそれらの複合で「せつなさ＆バイオレンス」など、様々なテーマが出てきます。

多くの日記を集めて、編集長をうならせましょう！

好む傾向

「日替わりテーマ」に沿った物

嫌いな傾向

「日替わりテーマ」に無関係な物

クライアントその3

正体不明の

黒服の男達

「黒服の男達」はいつも何か切羽詰ったような雰囲気で日記の文章に対して過剰に一喜一憂します。

黒服Ａ「な、なんだって！？」

黒服Ｂ「これは・・・ヤツラが動き出したと見るべきか？」

黒服Ｃ「いや。今しばらく様子を見るべきだよ、同志」

黒服全員、重々しくうなずく。

彼らは日記の向こう側に何が見えているのでしょうか？

好む傾向

？

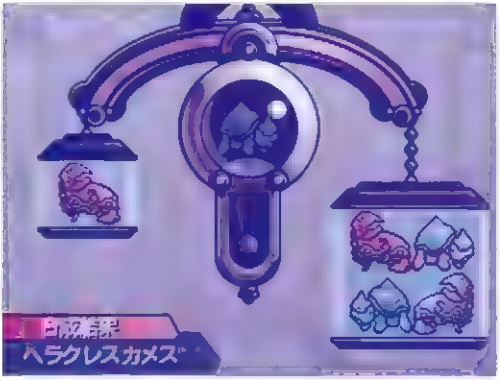
嫌いな傾向

？

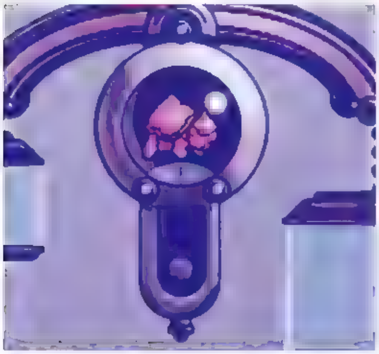
LOST NUM

LN No.7 幻のゲーム仕様 アイテムの合成とトレード!?

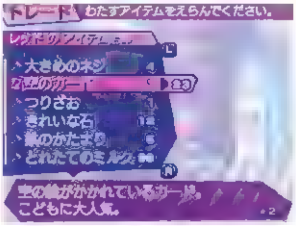
残念ながらボツになってしまった「天秤」を使って遊ぶゲームシステム！アイテム同士を「合成」して天秤の揺れで合成結果に変化を起こし、新しいアイテムの生成や生物を「育成」できるものだった。



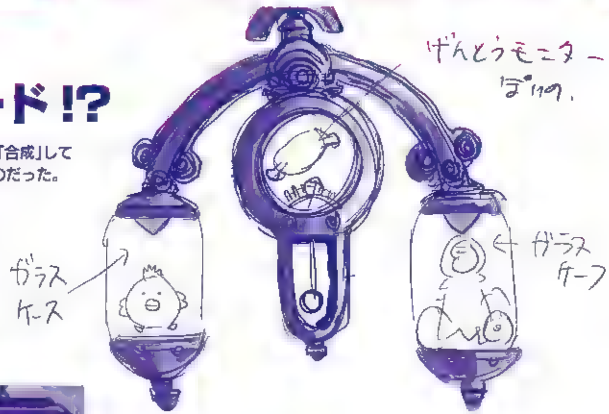
天秤の左右に付いたケースに合成させたい生物またはアイテムを入れる。

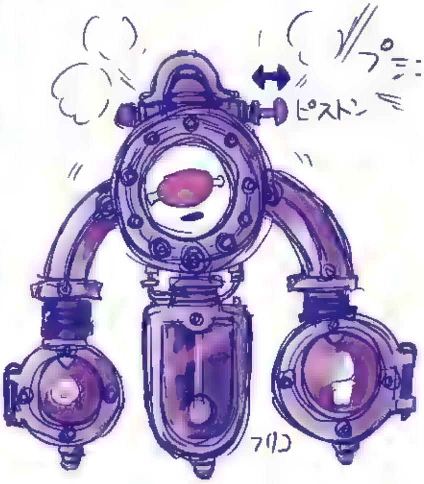


窓に合成結果や育成結果が表示される。
「レシピ」が無くても、ベースと素材の組み合わせが合っていれば「合成」は可能だ。



育成したい場合はエサを入れる。
エサは生物の成長レベルにあったものを選ばなければ、能力が下がったりする副作用があるぞ。

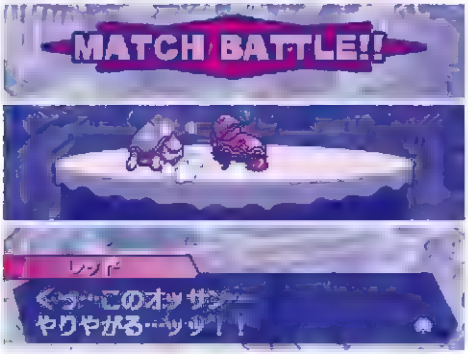




天秤の初期デザイン画。
見、時計にも見えるレトロな天秤。二つのモノを何でも合成できるようだが、天秤の中心にある画面に映っているイラストが一体何を意味しているのだろうか 。

LN No.8 幻のミニゲーム ムシバトル＆料理対決!?

No.7 で紹介したような幻のゲームシステムの他にも残念ながら実装されなかったミニゲーム企画がこちら「ムシバトル」と「料理対決」！ 画面は、実際のゲーム内容と異なるが、楽しげな雰囲気が感じられる。



自分が育成したユニットと、相手が育成したユニットが対戦するミニゲーム。
「マッチバトル」では1対1でケンカ的に競い合う。勝負の勝敗は、どちらか一方がKOされるまで。勝負のポイントは、ケンカに有利なスキルがつくような育成、または素質のある生物の採集だ。

集めた食材を使った料理対決。
いかに良い素材、良い調味料、良い調理器をそろえるかが勝利のポイント。
素材、出来、味付け、コンビネーションの４点で評価される。
審査員が飛び上がった高さの合計が得点となり、数が大きいほど高得点。

LN No.9 初期段階(プロトタイプ)レッド・サハラン ボツプロフィール!?

口調も強く、かなり荒っぽい性格のレッド。大人びた雰囲気と、男性向けファッション雑誌をチェックするお洒落な性格は決定稿のレッドとは正反対。とはいえ、自由気ままな性格と、設定の端々から決定稿のレッドの面影がみえる。

プロフィール PROFILE

名前の由来	レッド・　英語で赤。 サハラン　お菓子の『サバラン』から。サバランとは、リング状のスポンジケーキのこと。
種族等	オオカミ
生年月日	天暦1198年8月10日
年齢	10歳
血液型	AB型
身長	169.7cm
人称	一人称「オレ(通常)、オレ様(おちゃらけ)」 二人称「オマエ(同格味方)、アンタ(目上味方)、テメー(敵)、呼び捨て」 三人称「アイツ、あのヤロー、ヤツ　等」
性格	自由の名のもとに空を駆けるバウンティーハンターの青年。 軽薄を気取っており、実際の言動も飄々としたものが多いが、中身が熱血極まりないので言葉の端々がムダに挑戦的。このため、意識せず敵を大量生産するという特技を持つ。 自己顕示欲が人一倍強く、大変な目立ちたがり屋。自分が1番でないと気がすまない。「いやだねー　○○(のねー)ヤツは」が口グセ。 また、語尾や長音を不自然に伸ばすクセがある。
特技	勝負事に勝つこと、敵を作ること、デカい夢を語ること
趣味	ビリヤード、ダーツ、カード(ブラックジャック、ポーカー等賭けカード全般) 男性向けファッション雑誌のチェック
職業	バウンティ　ハンタ　(フリ　。フロマ　ジュと専属契約を結んでいる)
家族	エル(注　口では邪魔な居候と言っている) (実母、実父などの存在は不明)
現住所	シェパルド共和国　飛行艇アスモデウス内

姓はサハラン 名はレッド
正義の化身 レッド・サハランたー オレ様のことよ

天が呼ぶ 地が呼ぶ 風が呼ぶ 悪を倒せとオレを呼ぶ!
正義の勇者 レッド様見参っ!!

オラ!じっくり拝みやがれ!! 正義の権化 オレ様の勇姿をっ!!

マーベラス あーそりゃすげーこった

いやだねー 子ども心のねーヤツは
そんなだから 目尻にカラスの足跡が増えるんだよ

泣くな ガキ!オレが困るだろっ!!

レッドの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1198年 8月	シェパルド共和国のパセットの孤児院前にダハーカと共に捨てられているのを発見される ※この時点で本人はダハーカのことは一切知らない
3歳	1201年 1月	幼年学校に入学
4歳	1202年 4月 12月	孤児院にショコラが連れてこられ 彼女と友達になる 幼年学校を卒業
5歳	1203年 1月	高等学校へ進学
6歳	1204年12月	高等学校を卒業 孤児院を出て、エアデールの港で修理工見習いとして働きはじめる はじめてロボに触って感動、バウンティーハンターに憧れるように
9歳	1207年 8月 12月	バウンティーハンター試験に向けて試験勉強開始 バウンティーハンター試験を受けるも、試験後に自分のロボを持っていないことがバレ 失格にされる 孤児院のビスク院長からダハ　カのことを初めて聞かされる ダハーカを手に入れる
10歳	1208年 6月	バウンティ　ハンタ　試験に合格
	8月	バウンティーハンターライセンスE級を交付される 修理工場の工場長からアスモデウスを贈られる フロマ　ジュと専属契約 初仕事を斡旋されるが、「ロマンがねー」と一蹴
	8～11月	各種トラブルに巻き込まれつつ、日銭を稼ぐ
	11月下旬	初仕事としてヒンデンブルグ号強襲ミッションを引き受ける
	12月上旬	ヒンデンブルグ号を強襲

キーワード KEYWORD

仕事スタイル

そもそもが『自分の悪は他人の正義でも通ってよし』『面白い(ロマンのある)仕事しか受けない』『置いてあるものは捨ててあるもの』といった自己中心的な性格を仕事中でも遺憾なく発揮。このため、彼の仕事スタイルは勇者というより、むしろシーフ(盗賊)であると周囲のヒトには揶揄されている。

バウンティーハンターライセンス

バウンティーハンターにはなったばかりでライセンスはまだE級だが、2ヶ月でS3級(最高位)に昇格してみせると息巻いている。が、あまりに非現実的なことなので周囲の反応はかぎりなく生暖かい。

マイルール

彼が口にするルールや宣言は客観的に評して矛盾していることが多いが、本人的にはまったく矛盾しておらず、その時その時で常に本気である。

愛機

自身と一緒に孤児院の前に捨てられていたドラゴンヘッドに乗っている。機体名は「ダハ　カ(正式名はDAHAK-AZ03(ダハーカ　アジゼロスリー))」。現在の科学では解析不能な「L機関」というパーツが組み込まれている。なぜ捨てられていたのか、L機関とはなんなのか、元の持ち主は誰だったのか等、疑問は尽きないがその一切が不明である。

LN No.10 初期段階エル（プロトタイプ） ボツプロフィール!?

両親を目の前で亡くしたり、暗殺者に狙われるなど数々の悲劇の運命をたどる開発初期のエル。エルはゲーム内で成長要素が盛り込まれていた。冷静かつ的確な突っ込みは、初期設定の頃から変わらないようだ。

プロフィール PROFILE

名前の由来	エル ・ アルファベットの「L」から。 リンツ お菓子の「リンツァートルテ」から。 パルミエ お菓子の「パルミエ」から。
[illegible]	ネコヒト
生年月日	天暦1205年10月13日
年齢	3歳
血液型	A型
身長	118cm (※物語が進むにつれて、徐々に成長します。上記は物語開始時の身長。最終的な身長は120cmになります)
人称	一人称「僕」 二人称「君、呼び捨て(同格、年下)、あなた、~さん(年上)」 三人称「あのヒト、あいつ」
性格	年齢のわりにしっかりしており、基本的に物静かな少年。 人見知りが激しく、容易にヒトに心を許さないが、打ち解けた相手になら年相応の明るい笑顔をみせる。運動能力や戦闘能力が皆無である代わりに頭の回転が早く(親ゆずり)、物語の中では天然ボケぞろいのレッドたち一行のブレーンとして活躍する。 父母を失った経験から大人を信じておらず、大人に対しては基本的に冷静かつ的確なツッコミとバカにしきった態度で応じるなど、可愛げは皆無(注:打ち解けると可愛げが出てくる)。 また、同年代の子どもは「幼すぎる」などと評して鼻にもかけない。 夢は「早く大きくなって立派な大人になること」。
特技	パズルを解くこと、暗記 スピードキュービング(ルービックキューブ(のようなもの)の早解き)
趣味	チェック(ボードゲーム……というか囲碁(13路盤使用)) 読書(哲学系、韻文(詩)系、歴史系、ノンフィクション系)
職業	なし (※一応幼年学校生だが、暗殺者に居所がバレてからは逃亡生活に入ったため、現在は学校に通っていない)
家族	レッド 母(ヘーゼル):暗殺者に追われて死亡、死後に崖から突き落とされた 父(アラザン):妻子を逃がすため、暗殺者に立ち向かい、返り討ちにされて死亡
現住所	シェパルド共和国 飛行艇アスモデウス内

怒鳴ったらなんでも解決するって思ってるんでしょ
そういう単純さ 憧れちゃうよね

ツメが甘いよ

あっ あなたは! メチャクチャだっ!!

エルの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1205年10月	シェパルド共和国のエアデール近くの山中で生まれる
3歳	1208年 1月	幼年学校に入学
	2月	父アラザン死亡
	10月	母ヘーゼル死亡
	11月	グレン・カルアに保護(捕獲)される
	12月	グレン・カルアによってアビシニアへ送られる

キーワード KEYWORD

本名

エルという名はレッドがつけた名前(首から提げていたメダリオンにLという文字が刻まれていたからエル、という安直なネーミング)で、本名は『リンツ・パルミエ』。

両親の死

暗殺者(ガトーやブルーノ)に居場所がバレた原因が自身の幼年学校入りであったことや目の前で両親が死んだことから、両親の死は自分の所為であると考えている。

メダリオン

レッドによって救出されたときのエルの唯一の所持品。その表には中央に大きく『L』の一文字、そして縁には小さな文字で「For our dearly beloved son "Linz Palmier"」と彫りこまれている(レッドはこの彫りこみを読まなかった)。このメダリオンは、エルの父母がエルにプレゼントした(託した)もの。メダリオンは裏板を取り外すことができるようになっており、中にはクリステルの研究によって判明したこと(クリステルによって鉄巨神が目覚める等)を記録した円盤状の記憶媒体が入っている。メダリオンに刻まれた『L』という文字は「レムレス(Lemures)」の頭文字。レムレスとは、セントラル・ノースセントラル全域に古くから伝わるおとぎ話に登場する、屍竜(ゴーストドラゴン)の名前である。
(注:For our dearly beloved son "Linz Palmier"
我らが最愛の息子"リンツ・パルミエ"へ、という意味)
(注:レムレス
ローマの人々が信じていた死霊。毎晩地上に這い出て生者を苦しめたとされる)

⚠CAUTION!

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

LN No.11 初期段階(プロトタイプ)ショコラ ボツプロフィール!?

ヒトヒト(人間族)として設定された開発初期のショコラ。レッドの義妹ではなく、幼馴染として登場し、レッドの助手として活躍する予定だった。家庭的で朗らかな性格の女性だが、怒るとレッドも頭のあがらない唯一の存在なようだ。

プロフィール PROFILE

名前の由来	ショコラ……チョコレートのこと ジェラート……イタリアの氷菓
種族等	ヒトヒト
生年月日	天暦1201年6月1日
年齢	7歳
血液型	A型
身長	157cm
体重	46kg
スリーサイズ	B82 W56 H80
人称	一人称「私」 二人称「あなた、~君、~ちゃん、~さん」 三人称「あのヒト、あの子」
性格	レッドの幼なじみ。やわらかい笑顔がチャームポイントで、表情は常に優しく穏やか。 少々天然が入っているものの基本的には常識人。精神年齢が低く、突飛なことしかしないレッドを諭したり、なだめたりとかいがいしく世話している。 大抵のことは笑顔で許容してしまい、滅多なことでは怒らないが、一度怒らせるとレッドですら手がつけられなくなる。その説教は真綿で包むかのごとく、怒り顔は真夏の直射日光のごとく、怒髪天の一撃は天をも震わせる。レッドにとっては唯一頭の上がらない人物である。
特技	料理、裁縫、唐突な暴走、笑顔で天誅
趣味	ドライブ、かわいいゴーグルを集めること、日用品全般をデコること
職業	孤児院手伝い→バウンティーハンターの助手
家族	家族は一切不明
現住所	シェパルド共和国 飛行艇アスモデウス内

大丈夫 絶対大丈夫だよ

諦めちゃ ダメです
希望はいつでも手のひらの中にあるんだから
願いを捨てなければ それはいつでも
あなたの隣にあるんだから

お手伝い 私もしようと思って
エルくんだって頑張ってるのに
私だけお留守番なんてしてられない でしょ?

ショコラの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1201年 6月	シェパルド ファラオに生まれる
1歳	1202年 4月	孤児院に連れてこられ、 レッドと友達になる
3歳	1204年 1月	幼年学校に入学
4歳	1205年 12月	幼年学校を卒業
5歳	1206年 1月	高等学校に進学
6歳	1207年 12月	高等学校を卒業 卒業とほぼ同時に 孤児院で働きはじめる
7歳	1208年 11月中旬	レッドがバウンティーハンターに なったことを知る

キーワード KEYWORD

愛機

比較的安価なドライブ用の機体を使っている。
機体名は「ヴリトラ(正確にはVRiTRA DX(ヴリトラ デラックス))」。
あくまでもドライブ用の機体なので武器の類はあまり装備できない。
(重火器、重量のある武器(大斧、大剣など)は装備不可)

レッドとの関係

基本的にレッドが突っ走り役、ショコラが手綱役。
2人はいわゆる両想いであるが、これが実際の恋愛に発展しないのは、レッドが自分の恋心を自覚していないから。また、ショコラの方が現状に満足してしまっていることも、レッドが自身の感情に気付かない原因であると言える。

両親

両親についてはすでに自分の中で決着をつけてしまっており、多少の恋しい気持ちはあるものの、執着はすでにない。ただ、自分が「捨てられた」という事実だけは胸の最奥にいつも存在しており、それが逆に強さの根拠となっている。物心ついてから孤児院に連れてこられたので、(レッドと違い)両親の記憶はおぼろげながらもある。

LN No.12 初期段階(プロトタイプ)ブルーノ ボツプロフィール!?

クーバースの社長、ブルーノは開発初期では、実際のゲームとはイメージの違う、かなり太った体型のキャラクターとして描かれている。しかし、執念深く、冷淡な彼の裏には、妻子を失った悲劇と悲しみの事実が隠されていた。

手段は問わん。なんとしても手に入れろ！

ブルーノの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1177年 6月	シェパルド共和国のロットワイラー(村)に生まれる
3歳	1180年 1月	幼年学校に入学
4歳	1181年12月	幼年学校を可もなく不可もない成績で卒業
5歳	1182年 1月	高等学校へ進学
6歳	1183年12月	高等学校を可もなく不可もない成績で卒業
7歳	1184年	首都グロリアに出て、大衆食堂で下積み(アルバイト)をはじめる
9歳	1186年 5月	第二次呪術戦争勃発
13歳	1190年 6月	食堂の旦那の一人娘マーレィと結婚。入り婿として、ドンドルマ家に入る
15歳	1192年 3月	長男ガスト誕生
17歳	1194年 9月	長女アスラ誕生
18歳	1195年 4月	妻と子ども達をロットワイラーに疎開させる
19歳	1196年 1月	ロットワイラーに現われたアビシーア軍によって、妻と子ども達が死亡 グロリアに現われたアビシニア軍によって、食堂店舗消失、食堂の旦那死亡
	3月	的屋組織『アヌビス』に拾われる(以後、徐々に頭角を現しはじめる)
21歳	1198年 2月	第二次呪術戦争終戦
23歳	1200年 7月	『アヌビス』の頭目になる「クーバース」の原型となる組織『B2H(バウンティーハンターズホーム)』の運営をはじめる
25歳	1202年 7月	『アヌビス』頭目の座を右腕に譲り、『B2H』の経営に本格的に乗り出す 『B2H』を『クーバース』と改名 一般からも広く人材を募り、民衆にオープンなイメージを植え付ける
30歳	1207年11月	フールと出会う 7つのクリスタルの情報を集めはじめる
31歳	1208年11月	クリスタル(エル)の情報を掴むもショコラに先を越される
	12月上旬	エルを運ぶ貨物船の襲撃をクエストとして登録する

プロフィール PROFILE

名前の由来	ブルーノ…主人公レッドに対しての青(ブルー)。 ドンドルマ…トルコのアイスクリームから。
種族等	イヌヒト
生年月日	天暦1177年6月14日
年齢	31歳
血液型	B型
身長	188cm
人称	一人称「俺」 二人称「貴様、呼び捨て」 三人称「あいつ、奴」
性格	豪放磊落、傍若無人、唯我独尊。 利益追求思考の持ち主で、自分の手駒にならない相手にはとことん冷淡。 したたかで執念深く、一度くらいついた目的は達成するまで決して諦めない。
特技	ヒトを使うこと、勝負事に勝つこと、投資
趣味	貴金属の収集、賭博(カード、ダイス)、美食(特に肉系)
職業	社長(バウンティーハンターズギルド「クーバース」経営者)
家族	なし 妻マーレィ…第二次呪術戦争中にアビシニアの攻撃で爆死 息子ガスト…第二次呪術戦争中にアビシニアの攻撃で爆死 娘アスラ…第二次呪術戦争中にアビシニアの攻撃で爆死
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　ディモント1番町(一等地の大邸宅)

キーワード KEYWORD

悪への経緯

食堂で働いていた頃はただの一般人だった。しかし、妻子を失って追い討ちのように店(全財産)を失ったことを境に、彼の性格は徐々に歪みはじめる。
最初はすべてを奪ったアビシニアへ、次に(自分が食うにも困っているのに)手を差し伸べてくれない周囲の民衆へ、そして国へと憎悪をたぎらせていった彼は、そういった憎悪の対象を降すための力を求めて「アヌビス」へ身を寄せる。
やがて、彼は謀略をもって『アヌビス』の頭目の座を手にする。しかし、闇の組織とはいえど『アヌビス』も組織にしか過ぎないと気付いた彼は、さらなる力を求めて『アヌビス』を捨てる。『B2H』はその足がかりだった。
「B2H』の社長になると、彼は社名を『クーバース』と変えて民衆にオープンなイメージをアピール。『クエスト』を介して治安維持や生活向上(各種研究)を推し進め、一般社会に溶け込むことに成功した。また、政府に対しても働きかけを行い、その手足となってテロの鎮圧や情報収集を行う一方で、機密情報を巧みに手にするなどして徐々に政府との結びつきを強めていった。中でも摂政オーエンとの結びつきは強く、オーエンの身辺警護のためと称してハンターたちを送り込んだり、オーエンの政策を浸透させるために情報操作をしたり、政敵を暗殺したりしている。
やがてフールと出会ってクリスタルと鉄巨神の話を聞いた彼は、その強大な力を我がものにしようと画策する。その欲求は鉄巨神の危険性を知ってもなお、変化することはなかった。彼にとっての世界は「なければないでかまわないもの」であったからである。

鳥の名前

いつも腕に乗せている大鳥の名前は『エクレール』。(注：エクレアの語源。フランス語で雷・稲妻の意)

⚠CAUTION!

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

LN No.13 初期段階(プロトタイプ)オペラ ボツプロフィール!?

初期のオペラもブルーノから任務を受け、レッドたちの監視や邪魔をしたりしている。「んふふ」や「うふふ」の口調はお色気担当の役どころならでは。意外なのは実際のゲームのオペラと正反対の残虐な性格。部下を道具としか見なさない冷酷さはブルーノ直属の地位を感じさせる。

プロフィール PROFILE

名前の由来	オペラ……チョコレート菓子の一種(焼いたアーモンド入り生地を重ね、間にコーヒー味のバタークリーム、チョコ入り生クリームをはさみ、上部をチョコレートで固めて金箔を飾ったケーキ)。 クランツ……フランクフルター・クランツから。
種族等	ネコヒト(アビシニアン)
生年月日	天暦1192年9月13日
年齢	16歳
血液型	A型
身長	170cm
体重	52kg
スリーサイズ	B98 W58 H91
人称	一人称「私」 二人称「～様(目上、同格)、あなた、呼び捨て、～さん(目下)」 三人称「あのお方(目上)、あの方(同格、目下)」
性格	本作のお色気担当。普段は部下すらも道具としてしか見なさない冷酷な策略家を装っているが、実際の彼女は激情家。自分の策が敗れたり、年齢の話をされたりするとすぐに狼狽、激昂する。一応の分別は持ち合わせており、カルバドスと組むときは手柄を譲ったり、彼女本来の戦い方を控えるなどの配慮も見せる。
職業	工作員兼用心棒(ブルーノ直属)
家族	母(父はすでに他界)

キーワード KEYWORD

愛機

自前のドラゴンヘッドを使っている。
機体名は「ティアマト(正確には『Tiamat-FL(ティアマト フェザーライト)』)」。
遠距離からの攻撃が得意な機体。

エージェント時

「ミッションの完了、確かに確認しました。
レッド様、次のクリスタルもよろしくお願い致しますね」

「情報を照会致します。少々お待ちください」

「お、お、おば、オバサンですってぇぇぇぇぇっ！！？？
キィィィィィィッ！！
許されないわよぉぉ、その発言はぁぁぁぁあっっ！！」

[illegible]

「んふふ、おしおきしてあ・げ・る」

「うふふ、そんなに焦っちゃダメよ。

じっくり相手をしてあげるから……
もっといっぱい楽しみましょう？」

LN Lost-Numbers ロストナンバーズ

LN No.14 初期段階(プロトタイプ)カルア ボツプロフィール!?

ナルシストキャラで頭脳明晰の経歴と冷酷な性格を持つ初期カルア。
愛機をカスタムしまくる性格は、決定稿のカルアの機体へのこだわりに受け継がれている。

プロフィール PROFILE

名前の由来	カルア……リキュールの「カルーア」から。 アラビア語で「コーヒー」の意(つづりは Kahlua)。 ナパージュ……フルーツの上掛け、ムースやババロアの艶出しに使われるコーティング材から
種族等	ネコヒト
生年月日	天暦1195年2月14日
年齢	13歳
血液型	O型
身長	179cm
人称	一人称「僕」 二人称「君(同格、目下)、あなた(目上)」 三人称「彼、彼女」
性格	高慢で高飛車、我が道を貫くナルシスト。 自分の容姿に関して絶大な自信を持っており、自分に勝る者はいないと自負している。 奇抜な服を好んで着るのも『なにを着ても似合うステキな自分』を演出するため。自分を美しく見せることに関してはどんな労力も惜しまない。 一方、自分が執着を持たないこと(頭脳プレイなど)に対する温度は非常に低く、行動を強要すると臆面なく「面倒くさい」を連呼する。そういった「面倒くさいこと」は主にグレンに丸投げにされ、グレンもそれを許しているために彼の精神年齢は年々退化の一途をたどっている。
特技	化粧、洋服のデザイン、槍術、棒術、呪術(炎属性)
趣味	ひとりファッションショー、他人のファッションチェック(ダメ出し)
職業	アビシニア軍第2師団　団長
家族	父、母、祖母(父方)
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　宿屋「もくれん亭」3F(グレンと同室)

イメージセリフ案

誰がコスプレ野郎ですかっ！
気乗りはしませんがね　まあ　任されました

カルアの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1195年 2月	アビシニアのソマリ(大都市)に生まれる
3歳	1198年 1月	陸軍幼年学校に入学
	2月	第二次呪術戦争終戦
4歳	1199年12月	陸軍幼年学校を上の中の成績で卒業
5歳	1200年 1月	陸軍高等学校へ進学
	4月	とある実習でグレンと出会う
6歳	1201年12月	陸軍高等学校を上の中の成績で卒業
7歳	1202年 1月	陸軍大学校へ進学
8歳	1203年11月	国家公安員第1種試験でトップクラスの成績をおさめる
	12月	陸軍大学校を上の中の成績で卒業 第7師団騎兵第37連隊隊長(階級は少佐)に任命される
9歳	1204年11月	中佐任用承認試験に合格 第3師団騎兵第15連隊隊長(階級は中佐)に任命される
10歳	1205年11月	大佐任用承認試験に不合格
11歳	1206年11月	大佐任用承認試験に合格 第1師団騎兵第1旅団団長(階級は大佐)に任命される
12歳	1207年11月	少将への推薦を受ける 第2師団団長(階級は少将)に任命される
13歳	1208年10月末	命により、クリステルを求めてシェパルドへ潜入

キーワード KEYWORD

愛機

シェパルド潜入時に支給された機体をカスタムしまくったものを使用。
アビシニア軍でもまだ実戦投入されていない最新鋭のレーザー兵器にファンネル、各種レーダー、エクストラ・ラピッドモード(機体を変形させることで超高速飛行が可能になるモード)などが搭載されている。
ただし、上記技術はまだ『開発段階の不安定な技術』であるため、連続使用などによりクリステルのオーバーヒート、破損を『非常に頻繁に』引き起こす。
機体名は『オーバーメフィスト(正確には Over-Mephist 9MS)』。
(注:読みはオーバーメフィスト　ナインエムエス。『9MS』とは「9度目の正直」の略。要するに起動実験で8回失敗した)

二つ名「甘美なる死」

自分でつけたもの。本人曰く「会心の出来」。部下にはムリヤリ二つ名で呼ばせている。

グレンについて

服のセンスが皆無で顔は自分以下の、いわゆる引き立て役だと認識している。
友達だとは思っているが、親友であるつもりは皆無。

CAUTION!

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

LN No.15 初期段階（プロトタイプ）グレン ボツプロフィール!?

八方美人のお人好し。努力の天才の初期グレン。
クールな印象は実際のゲームのものと変わらないようだが、グレンが思いを寄せるのは、オペラではなく、なんとショコラ!?

イメージセリフ案

その銃の装填数は○発、
ワンショットにゼロコンマ○秒、
フルショットでゼロコンマ○秒、
再装填に○秒、
再ポイントに○秒。
これが指しているものはつまり——君が負けるという事実だ

プロフィール PROFILE

名前の由来	グレン……フルーツの「グレナデン」から。 ザッハー……お菓子の「ザッハトルテ」から。
種族等	ネコヒト
生年月日	天暦1195年11月23日
年齢	13歳
血液型	A型
身長	182cm
人称	一人称「俺」 二人称「お前（親しい）、君、呼び捨て（同格、目下）あなた、〜様（目上）」 三人称「あいつ（親しい）、あの人、あれ」
性格	几帳面で生真面目。やや寡黙な不言実行タイプ。 基本的に八方美人でお人好し。自分に厳しく他人には甘く、大抵の泥は自らひっかぶる。 最近の悩みは初対面のヒトに妙に怖がられること（長身で寡黙、表情がやや硬いのが原因）。 プライドはそこそこ高い方だが、目的のためならそれをねじ伏せることも厭わない。 女性が苦手で、特に妖艶な女性や好きな女性の前ではまともに喋れなくなってしまう。
特技	剣術、知謀策謀、情報操作、フォロー
趣味	チェンバロ演奏、読書（技術書）、料理、鍛錬
職業	アビシニア軍第1師団　団長
家族	父、母、妹1人
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　宿屋『もくれん亭』3F（カルアと同室）

グレンの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1195年11月	アビシニアのメインクーン（町）に生まれる
3歳	1198年 1月	陸軍幼年学校に入学
	2月	第二次院術戦争終戦
4歳	1199年12月	陸軍幼年学校を首席で卒業
5歳	1200年 1月	陸軍高等学校へ進学
	4月	とある実習でカルアと出会う
6歳	1201年12月	陸軍高等学校をトップクラスの成績で卒業
7歳	1202年 1月	陸軍大学校へ進学
8歳	1203年11月	国家公安員第1種試験でトップクラスの成績をおさめる
	12月	陸軍大学校をトップクラスの成績で卒業 第4師団歩兵第24連隊隊長（階級は少佐）に任命される
9歳	1204年11月	中佐任用承認試験に合格 第2師団歩兵第8連隊隊長（階級は中佐）に任命される
10歳	1205年11月	大佐任用承認試験に合格 第1師団歩兵第2旅団団長（階級は大佐）に任命される
11歳	1206年11月	少将任用承認試験に合格 第1師団団長（階級は少将）に任命される
12歳	1207年11月	カルアを少将に推薦する
13歳	1208年10月末	命により、クリステルを求めてシェパルドへ潜入

キーワード KEYWORD

努力のヒト

戦闘能力が高く、知略に長け、人望も厚いと三拍子そろった傑物だが、それらはすべて並外れた努力のたまものである。ヒトが2時間剣を振るなら自分は4時間、ヒトが10冊の本を読むなら自分は20冊といった具合に人並外れた努力を重ね、結果、現在の地位まで登りつめた。自分が努力している姿を他人に見られるのは嫌いで、人知れず努力をしようとする。

ショコラが好き

レッドとの戦いの中でショコラと出会って一目惚れ。恋が発展する予定は……まったくない。

愛機

シェパルド潜入時に軍から支給された機体を使用。エンジンなどを自分用に調整したぐらいで特にカスタマイズはしていない。機体名は『メフィスト（正確には Mephisto TA（メフィスト　ティーエー））』。
（注：『TA』は『Tactical Action』の略）

カルアについて

カルアは軍高等学校時代からの親友（と、本人は思っている）。
※グレンとカルアの出会いに関してはぼかしておいた方がいいだろうと判断し、特に設定しておりません。プレイヤーに委ねるものとします。

LN Lost-Numbers ロストナンバーズ

暴走したラーレスは消えました
Et c'est ainsi que le Lares disparut.

そして——
Cependant...

わたしたちに おとずれた平和な時間は……
la période de paix et de joie quis'ensuivit...

ほんのすこしだけ あたえられた ひとときのまぼろし——
n'était qu'une douce et brèveillusion.

BlueSky

「Solatorobo それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.1-2 -Blue Sky-

2011年11月1日 初版発行
2016年8月30日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山 洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好 誠
金山 志絵

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
株式会社ミドリ印刷

⚠ デジタル版に関するご注意
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先

ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前1-5-1
TEL：092-483-5848
受付時間：月曜日から金曜日　10：00~17：00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail：cc2store_info@cc2.co.jp
URL：http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

LITTLE TAIL BRONX

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.1-2 - BlueSky -

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.